

**Nuove funzionalità in Cubase Studio 5.5**



# **CUBASE STUDIO 5**

Music Production System



Cristina Bachmann, Heiko Bischoff, Marion Bröer, Sabine Pfeifer, Heike Schilling

Traduzione di Filippo Manfredi

Le informazioni contenute in questo manuale sono soggette a variazioni senza preavviso e non rappresentano un obbligo da parte di Steinberg Media Technologies GmbH. Il software descritto in questo manuale è soggetto ad un Contratto di Licenza e non può essere copiato su altri supporti multimediali, tranne quelli specificamente consentiti dal Contratto di Licenza. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere copiata, riprodotta o in altro modo trasmessa o registrata, per qualsiasi motivo, senza un consenso scritto da parte di Steinberg Media Technologies GmbH.

Tutti i nomi dei prodotti e delle case costruttrici sono marchi registrati (™ o ®) dei rispettivi proprietari. Windows XP è un marchio registrato Microsoft Corporation. Windows Vista è un marchio registrato o un marchio di Microsoft Corporation negli Stati Uniti d'America e/o in altre Nazioni. Il logo Mac è un marchio registrato usato su licenza. Macintosh e Power Macintosh sono marchi registrati. MP3SURROUND e il logo MP3SURROUND sono marchi registrati di Thomson SA, negli Stati Uniti d'America e nelle altre Nazioni, e possono essere utilizzati sotto licenza da parte di Thomson Licensing SAS.

Data di pubblicazione: 12 Maggio 2010

© Steinberg Media Technologies GmbH, 2010.

Tutti i diritti riservati.

**Indice**

## **5 Introduzione**

6 Benvenuti!

## **7 Lavorare con le nuove funzioni**

8 La finestra di dialogo Assistente del Progetto

9 Salvare i modelli

9 La rotellina Jog/Scrub

9 Miglioramenti generali dell'editing

10 Miglioramenti nell'interfaccia utente

10 Funzionalità di editing migliorate nella finestra Connessioni VST

12 Nuove funzioni e miglioramenti relativi all'automazione

15 Miglioramenti nella finestra di dialogo Imposta Sincronizzazione Progetto

15 Miglioramenti nella funzione Esporta Mixdown Audio

16 Inversione del guadagno per l'EQ dei canali

16 Nuovo aspetto della finestra Marker

17 Supporto per il formato dati Yamaha XF

17 Miglioramenti nei Controlli Rapidi per le tracce

## **18 MediaBay**

19 Introduzione

20 Lavorare con MediaBay

21 La sezione Definisci le posizioni da scansionare

23 La sezione Posizioni da scansionare

23 L'elenco dei Risultati

26 Anteprima (pre-ascolto) dei file

29 La sezione Filtri

31 Le finestre Loop Browser e Sound Browser

31 Preferenze

32 Comandi da tastiera

33 Lavorare con le finestre collegate a MediaBay

## **34 L'Editor dei Campioni**

35 Panoramica della finestra

38 Operazioni

44 Opzioni e impostazioni

45 AudioWarp: far coincidere l'audio al tempo del progetto

49 Warp Libero

51 Lavorare con gli hitpoint e le porzioni

55 Sospendere il Processing in tempo reale

## **56 Video**

57 Prima di iniziare

59 Preparare un progetto video in Cubase Studio

59 File Video nella Finestra Progetto

61 Riprodurre il video

63 Video Editing

63 Estrarre l'audio da un file video

64 Sostituire l'audio in un file video

## **65 Aggiornamenti ai Plug-In**

66 AmpSimulator

66 Groove Agent ONE - aggiornamento alla versione 1.1

## **68 Indice analitico**

**1**

**Introduzione**

## Benvenuti!

Benvenuti in Cubase Studio 5.5! Questo aggiornamento gratuito per Cubase Studio 5 offre numerose nuove funzionalità e miglioramenti in diverse aree di applicazione. La maggior parte di esse sono funzioni derivate direttamente dallo sviluppo di Nuendo 5, che desideravamo fortemente inserire anche in Cubase Studio 5 – l'introduzione di una MediaBay completamente ridisegnata o il nuovo Motore Video con supporto al formato OpenGL, solo per citarne alcune. Questo documento elenca e descrive le funzionalità che sono state aggiunte o modificate, dall'uscita di Cubase Studio 5.0. Alcuni capitoli presenti anche nella documentazione relativa alla versione precedente del programma sono stati completamente riscritti e vengono quindi inclusi nella loro interezza, ad esempio per l'Editor dei Campioni, in cui si possono trovare alcune modifiche di dettaglio. Prendetevi il tempo necessario per leggere la presente documentazione, in modo da comprendere appieno tutte queste migliorie. Vi sarà di grande aiuto per ottenere il massimo da Cubase Studio 5.5.

Questa versione è compatibile con Apple Mac OS X Snow Leopard (10.6) e Microsoft Windows 7.

## Versioni del programma

La documentazione si riferisce a due diversi sistemi operativi o "piattaforme"; Windows e Mac OS X.

Alcune funzioni e impostazioni sono specifiche per una delle due piattaforme. Ove possibile, ciò è chiaramente indicato. In altre parole:

⇒ Se non vi è alcuna indicazione specifica, tutte le descrizioni e le procedure indicate nella documentazione valgono sia per Windows che per Mac OS X.

## Gli screenshot

La maggior parte degli screenshot presenti in questo documento sono stati presi da Cubase. Di conseguenza, alcuni di essi mostrano delle funzioni che non sono disponibili in Cubase Studio.

## Convenzioni dei Comandi rapidi

Molti dei comandi da tastiera (comandi rapidi) in Cubase Studio fanno uso dei tasti modificatori, alcuni dei quali variano a seconda del sistema operativo. Ad esempio, il comando rapido di default per la funzione Annulla è [Ctrl]-[Z] in Windows e [Command]-[Z] in Mac OS X.

Quando in questo manuale vengono descritti i comandi da tastiera con i tasti modificatori, questi vengono visualizzati con prima i tasti modificatori per Windows, nella maniera seguente:

[Tasto modificatore per Windows]/[Tasto modificatore per Mac]-[tasto]

Ad esempio, [Ctrl]/[Command]-[Z] significa "premere [Ctrl] in Windows o [Command] in Mac OS X, quindi premere [Z]".

Analogamente, [Alt]/[Option]-[X] significa "premere [Alt] in Windows o [Option] in Mac OS X, quindi premere [X]".

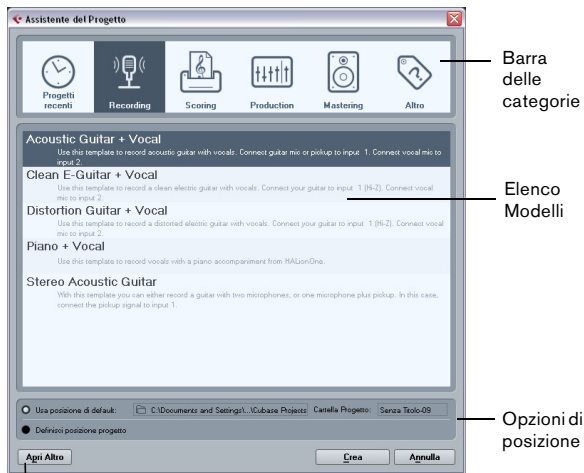
⇒ Si noti che in questo manuale si fa spesso riferimento al clic-destro, ad esempio per aprire i menu contestuali. Se si sta usando un Mac con un mouse a pulsante singolo, tenere premuto [Ctrl] e fare clic.

**2**

**Lavorare con le nuove funzioni**

## La finestra di dialogo Assistente del Progetto

La finestra di dialogo Assistente del Progetto si apre selezionando il comando “Nuovo Progetto...” dal menu File. In questa finestra di dialogo è possibile accedere ai progetti aperti di recente e crearne di nuovi, sia vuoti che basati su un modello.



Pulsante Apri Altro

La finestra di dialogo Assistente del Progetto si apre anche nei seguenti casi:

- Lanciando Cubase Studio con l'opzione “Mostra Assistente del Progetto” selezionata nel menu a tendina “Azione all'Avvio” della finestra Preferenze (pagina Generale).
- Tenendo premuto [Ctrl]/[Command] mentre si lancia Cubase Studio.

### Apertura di progetti recenti

La categoria “Progetti recenti” nella barra delle categorie della finestra di dialogo Assistente del Progetto contiene un elenco dei progetti aperti di recente. Quando si seleziona una voce in questa categoria, il pulsante Crea cambia in “Apri”, consentendo così di aprire il progetto corrispondente. Questo elenco è simile all'elenco del sotto-menu Progetti Recenti del menu File.

### Scegliere un modello

Nella barra delle categorie della finestra di dialogo Assistente del Progetto, i modelli di fabbrica disponibili sono organizzati nelle categorie predefinite Recording, Production, Scoring e Mastering. Inoltre, è presente una categoria Altro che contiene il modello di progetto di default e tutti i modelli che non sono assegnati a nessuna delle altre categorie.

Se si fa clic su una delle voci delle categorie, l'elenco sotto la barra delle categorie visualizza i modelli di fabbrica che sono stati installati con Cubase Studio e che sono disponibili per quella specifica categoria. Tutti i nuovi modelli creati vengono aggiunti in cima all'elenco corrispondente per garantire un comodo e rapido accesso.

- Per creare un progetto vuoto, non basato su un modello, selezionare la voce “Empty” nella categoria Altro e fare clic sul pulsante Crea.

Viene creato un progetto vuoto anche nel caso in cui nella categoria correntemente visualizzata non viene selezionato un modello.

- È possibile rinominare o cancellare un modello, facendo clic-destro su di esso nell'elenco e selezionando l'opzione corrispondente nel menu contestuale.

### Selezionare una posizione per il progetto

L'opzione nella parte inferiore della finestra di dialogo consente di specificare la posizione in cui verrà salvato il progetto.

- Selezionare “Usa posizione di default” per creare il progetto nella posizione di progetto di default (come visualizzato nel campo del percorso), e fare clic su Crea. Nel campo “Cartella Progetto” si può inserire un nome per la cartella di progetto. Se non si specifica qui una cartella di progetto, il progetto sarà posizionato in una cartella chiamata “Senza Titolo”.

⇒ Per cambiare la posizione di progetto di default, fare semplicemente clic nel campo del percorso. Si apre una finestra di dialogo nella quale è possibile specificare una nuova posizione di default.

- Selezionare “Definisci posizione progetto” e fare clic su Continua per creare il progetto in una posizione diversa. Nella finestra di dialogo che compare, specificare una posizione e una cartella di progetto.



## Apri Altro

Il pulsante “Apri Altro” consente di aprire un qualsiasi altro file di progetto nel proprio sistema. Ciò corrisponde ad usare il comando Apri dal menu File.

## Salvare i modelli

La finestra di dialogo “Salva come Modello” dispone ora di una sezione Inspector degli attributi, in cui è possibile assegnare un modello a una delle categorie di modelli visualizzate nella finestra di dialogo Assistente del Progetto e/o inserire una descrizione per il modello stesso. Questa descrizione si trova anche nella finestra di dialogo Assistente del Progetto.

- Selezionare semplicemente una categoria nel menu a tendina *Template Category* e/o inserire una descrizione nel campo *Content Summary*.
- ⇒ Se non si sceglie alcun attributo per la Categoria dei Modelli, il nuovo modello verrà visualizzato nella categoria Altro della finestra di dialogo Assistente del Progetto.

## La rotellina Jog/Scrub

Da adesso in Cubase Studio è disponibile l'utilizzo della rotellina Jog/Scrub.

### Il controllo velocità Shuttle



Il controllo velocità Shuttle (la rotellina esterna nella Barra di Trasporto) consente di riprodurre il progetto avanti e indietro a qualsiasi velocità; questa funzione è molto comoda per poter individuare un punto particolare o portarsi con facilità a qualsiasi posizione nel progetto.

- Per avviare la riproduzione ruotare a destra la rotellina di velocità Shuttle.  
Più a destra si effettua il movimento, maggiore è la velocità di riproduzione che si ottiene.

- Se la si ruota a sinistra, il progetto viene riprodotto al contrario.

Anche in questo caso, la velocità di riproduzione dipende da quanto si ruota a sinistra la rotellina di velocità Shuttle.

## Scrub progetto – Jog Wheel



La rotellina centrale sulla Barra di Trasporto si chiama Jog Wheel. Cliccandoci sopra e trascinandola a destra o sinistra, si muove manualmente la posizione di riproduzione avanti o indietro – questa operazione corrisponde all'esecuzione dello scrubbing su un nastro magnetico. Ciò consente di individuare posizioni precise nel progetto. Nella categoria Trasporto della finestra di dialogo Comandi da Tastiera è inoltre possibile definire dei comandi da tastiera per i comandi Jog Sinistra/Destra. Per maggiori informazioni sulla finestra di dialogo Comandi da Tastiera, fare riferimento al capitolo Comandi da Tastiera nel Manuale Operativo.

- Si noti che la jog wheel è un “encoder a corsa infinita” – è possibile cioè ruotarlo tutte le volte che si vuole per raggiungere la posizione desiderata. Più velocemente si muove la rotellina maggiore è la velocità di riproduzione che si ottiene.
- Facendo clic sulla Jog Wheel durante la riproduzione, quest'ultima si ferma automaticamente.

## Pulsanti di posizione Smussa

Con i pulsanti + e – che si trovano al centro della sezione Shuttle/Jog, si può ritoccare la posizione del cursore di progetto di un fotogramma alla volta, verso sinistra o verso destra.

## Miglioramenti generali dell'editing

### Nuova opzione per la selezione degli eventi

È disponibile una nuova opzione nel sotto-menu *Seleziona* del menu *Modifica*, chiamata “Eventi sotto il cursore”, con la quale è possibile selezionare automaticamente tutti gli eventi nelle tracce selezionate che vengono “toccate” dal cursore di progetto.

## Eeguire gli ingrandimenti con la rotellina del mouse

È ora possibile premere [Ctrl]/[Command] e muovere la rotellina del mouse per aumentare o ridurre l'ingrandimento della posizione corrente del puntatore del mouse.

## Miglioramenti nell'interfaccia utente

### Toolbar consolidate

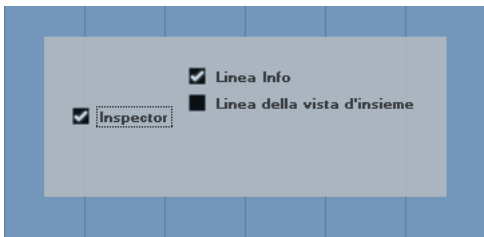
Le toolbar nella Finestra Progetto, nell'Editor dei Campioni, e negli editor MIDI sono state in parte ridisegnate e presentano ora un aspetto generale consolidato. Alcune voci sono state raggruppate in modo da consentire di spostare insieme degli elementi vicini tra loro.

### Il pulsante Configura il layout della finestra

Le toolbar dispongono ora di un pulsante "Configura il layout della finestra" che consente di visualizzare o nascondere diversi elementi della finestra, come ad esempio la linea info. Non sono più presenti i singoli pulsanti per nascondere tali elementi.



Quando si fa clic sul pulsante "Configura il layout della finestra", compare un pannello trasparente che copre la finestra. Al centro di tale pannello si trova un'area di colore grigio contenente dei box di spunta relativi ai diversi elementi. In questo pannello è possibile attivare o disattivare gli elementi che si desidera visualizzare o nascondere (rispettivamente).



⇒ Nell'Editor dei Tasti e nell'Editor delle Percussioni, questo pulsante si chiama "Mostra Linea Info". Usarlo per nascondere o visualizzare direttamente la linea info.

## Il menu a tendina Seleziona Colore

Il Selettore Colori e la striscia di colori di dimensioni ridotte al di sotto dello strumento Colore sono stati fusi in un unico menu a tendina.

## Nuovo aspetto delle finestre di dialogo Aggiungi Traccia

La finestra di dialogo Aggiungi Traccia presenta un nuovo design che si adatta al nuovo aspetto e alla rinnovata impostazione di MediaBay. Ciò è descritto nel dettaglio nella sezione "[Lavorare con le finestre collegate a MediaBay](#)" a pag. 33).

## Nuovo aspetto della Linea Info

L'aspetto della linea info nella Finestra Progetto e in tutti gli editor è stato migliorato al fine di aumentarne la leggibilità, mantenendo comunque le stesse informazioni di prima.

## Nuovo aspetto della finestra di dialogo Storia delle Modifiche

La finestra di dialogo Storia delle Modifiche presenta un nuovo aspetto e una impostazione migliorata; essa funziona esattamente come in precedenza, con la sola differenza che è ora impostata sullo stato "Sempre in Primo Piano".

## Funzionalità di editing migliorate nella finestra Connessioni VST

Nelle diverse pagine della finestra Connessioni VST, i bus corrispondenti vengono visualizzati in una tabella contenente una vista ad albero, con voci espandibili. Quando si devono configurare tutti bus necessari per un progetto, potrebbe essere necessario modificare i relativi nomi e/o cambiare l'assegnazione delle porte. Cubase Studio offre numerose nuove funzioni per semplificare questo processo.

## Determinare il numero di bus a cui è connessa la porta di una periferica

Per dare un'idea del numero di bus a cui una determinata porta è già connessa, i bus vengono visualizzati tra parentesi quadre nel menu a tendina Porta Periferica, a destra del nome della porta.

In tal modo possono essere visualizzate fino a tre assegnazioni dei bus. Se è stato impostato un numero maggiore di connessioni, ciò viene indicato da un numero sull'estrema destra.

Di conseguenza, se compare quanto segue:

Adat 1 [Stereo1] [Stereo2] [Stereo3] (+2)...

significa che la porta Adat 1 è già assegnata a tre bus stereo, più due bus aggiuntivi.

### Identificare le assegnazioni delle porte esclusive

In alcuni casi (ad es. per determinati tipi di canali) l'assegnazione delle porte è esclusiva. Una volta che una porta è stata assegnata a un tale bus o canale, essa non andrebbe assegnata a nessun altro bus, dal momento che l'assegnazione del primo bus verrebbe in tal caso interrotta.

Per facilitare l'identificazione di queste assegnazioni delle porte esclusive ed evitare quindi riassegnazioni accidentali, le porte corrispondenti vengono contrassegnate in rosso nel menu a tendina Porta Periferica.

### Selezionare/deselezionare più voci contemporaneamente

- Usando i comandi da tastiera [Ctrl]/[Command]-[A] (Seleziona Tutto) e [Shift]-[Ctrl]/[Command]-[A] (Annulla Selezione) è possibile selezionare o deselezionare tutte le voci presenti nella colonna Nome Bus.

Si noti che affinché ciò funzioni, la tabella nella pagina corrente deve essere in primo piano. Per fare ciò, fare clic in un punto qualsiasi sullo sfondo della tabella stessa.

- Tenendo premuto [Shift] mentre si selezionano delle voci nella colonna Nome Bus, è possibile selezionare più voci contemporaneamente.

Ciò è utile per rinominare automaticamente o per modificare l'assegnazione delle porte globalmente, vedere di seguito.

⇒ Se si seleziona una sotto-voce (ad es. un canale altoparlante in un bus), la voce genitore viene anch'essa selezionata automaticamente.

### Selezione delle voci tramite inserimento del nome

Nell'elenco Nome Bus è possibile raggiungere una determinata voce, digitando la lettera del nome del bus sulla tastiera.

⚠️ Ciò funzionerà solamente se la tabella è in primo piano. Per fare ciò, selezionare semplicemente una voce qualsiasi dall'elenco.

### Navigare nell'elenco Nome Bus, usando il tasto [Tab]

Premendo il tasto [Tab], è possibile saltare alla voce successiva nell'elenco Nome Bus, in modo da avere così la possibilità di rinominare in maniera rapida i bus. Analogamente, premendo [Shift]-[Tab] è possibile tornare alla voce precedente nell'elenco.

### Rinominare automaticamente i bus selezionati

È possibile rinominare tutti i bus selezionati con un singolo passaggio, usando numeri incrementali o lettere dell'alfabeto.

- Per usare dei numeri incrementali, selezionare i bus che si desidera rinominare e inserire un nuovo nome per uno dei bus, seguito da un numero.

Ad esempio, se si hanno otto ingressi che si desidera rinominare nella forma "In 1, In 2, ..., In 8", selezionare tutti i bus e inserire il nome "In 1" per il primo bus. Tutti gli altri bus vengono rinominati automaticamente di conseguenza.

- Per usare delle lettere dell'alfabeto, procedere con le stesse modalità utilizzate per i numeri, ma inserire una lettera al posto di un numero.

Ad esempio, se si hanno tre canali FX che si desidera rinominare nella forma "FX A, FX B, and FX C", selezionare tutti i canali e inserire il nome "FX A" per il primo di essi. Tutti gli altri canali vengono rinominati automaticamente di conseguenza. L'ultima lettera da poter utilizzare è la Z. Se si hanno più voci selezionate, rispetto alle lettere disponibili, le voci rimanenti verranno saltate.

⚠️ Quando si usano delle lettere al posto dei numeri, è importante osservare che queste vanno precedute da uno spazio. Se non si inserisce lo spazio prima della lettera o se non si inserisce né una lettera né un numero, viene rinominata solamente la prima voce selezionata.

⇒ Non è necessario avviare le operazioni di rinomina selezionando la voce posta più in alto nell'elenco; tali operazioni verranno avviate a partire dal bus in cui si modifica il nome, procederanno verso il basso nell'elenco e quindi continueranno dall'alto, fino a quando saranno stati rinominati tutti i bus.

### Modificare l'assegnazione delle porte per più bus

Per modificare l'assegnazione delle porte (o l'assegnazione delle uscite, nel caso di canali gruppo/FX) per più voci nella colonna Nome Bus in un solo passaggio, è necessario selezionare innanzitutto il bus corrispondente.

- Per assegnare diverse porte ai bus selezionati, premere [Shift], aprire il menu a tendina Porta Periferica per la prima voce selezionata (cioè il bus più in cima) e selezionare una porta della periferica.

Tutti i bus seguenti vengono collegati automaticamente alla porta disponibile successiva.

- Per assegnare le stesse porte ai bus selezionati, premere [Shift]-[Alt]/[Option], aprire il menu a tendina Porta Periferica per la prima voce selezionata (cioè il bus più in cima) e selezionare una porta della periferica.

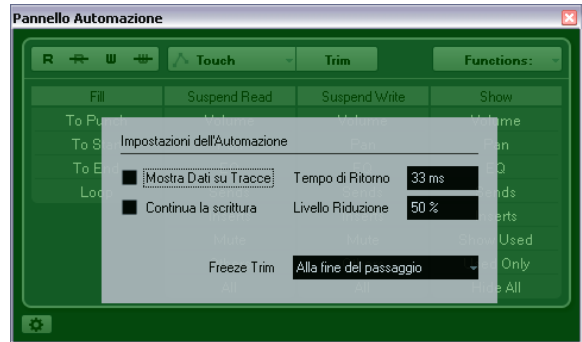
⇒ Usando questa procedura, è anche possibile configurare tutti i bus selezionati o i canali sullo stato Non Collegato.

## Nuove funzioni e miglioramenti relativi all'automazione



Il Pannello Automazione è stato in parte ridisegnato ed espanso; si troveranno di conseguenza alcune funzioni familiari, ma disposte in posizioni differenti (ad es. il menu a tendina Modalità Automazione Globale, il pulsante Trim e

il menu a tendina Funzioni). Le funzioni "Tempo di Ritorno" e "Livello Riduzione" si trovano ora nelle Preferenze dell'Automazione, che si aprono facendo clic sul pulsante corrispondente nell'angolo inferiore sinistro del pannello. In questa posizione sono disponibili anche le opzioni "Mostra Dati su Tracce" e "Continua la scrittura" (precedentemente chiamata "Consenti la continuazione della Scrittura dopo l'operazione di Salto"), disponibili in precedenza nel menu a tendina Opzioni.



### Miglioramenti della funzione Trim

Quando si abilita la modalità Trim nel Pannello Automazione, viene ora posizionata una curva di trim esattamente nella posizione mediana della propria traccia di automazione. È possibile usare la curva di trim per modificare la curva di automazione originale, semplicemente trascinandola verso l'alto o verso il basso e aggiungendo alla curva degli eventi di automazione. In tal modo vengono aumentati o diminuiti i valori della curva di automazione originale, mantenendo al contempo i dati originali.

È ora possibile mettere in freeze la propria curva di trim automaticamente o manualmente e renderizzare tutti i dati di trim in una singola curva di automazione.

Per mettere in freeze la curva di trim automaticamente, aprire il menu a tendina Freeze Trim nelle Preferenze dell'Automazione e selezionare una delle seguenti opzioni: usare "Alla fine del passaggio" per eseguire un freeze ogni

volta che viene conclusa un'operazione di scrittura, oppure "All'abbandono della modalità Trim" per eseguire il freeze dei dati di trim quando la modalità Trim è disabilitata globalmente o singolarmente per una sola traccia.

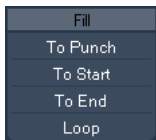


Per mettere in freeze la curva di trim manualmente, selezionare l'opzione Manualmente dal menu a tendina Freeze nelle Preferenze dell'Automazione. Per mettere in freeze i propri dati di trim manualmente si hanno le seguenti possibilità:

- Nella traccia di automazione, fare clic sul nome del parametro e selezionare l'opzione "Freeze Trim" dal menu a tendina, in modo da eseguire il freeze su un parametro specifico di una traccia.
- Aprire il menu a tendina Funzioni nel Pannello Automazione e selezionare "Metti in freeze l'automazione Trim del Progetto" per applicare il freeze a tutte le tracce presenti nel progetto.
- Aprire il menu a tendina Funzioni nel Pannello Automazione e selezionare "Metti in freeze l'automazione Trim delle tracce selezionate" per applicare il freeze a tutte le tracce selezionate.

## Le opzioni Fill (Riempi)

Il Pannello Automazione dispone ora di una sezione Riempi aggiuntiva.



Le opzioni Riempi definiscono ciò che avviene in una sezione specifica del progetto quando si esegue il punch-out di un passaggio di automazione in corso.

Le opzioni Riempi scrivono un particolare valore lungo una sezione definita della propria traccia di automazione – tutti i dati precedentemente creati all'interno della sezione vengono sovrascritti.

Sono disponibili le seguenti opzioni Riempi:

### To Punch (Su Punch)

Si immagini di stare lavorando al taglio di una scena e in cui il volume dovrà essere più basso nella scena successiva – non si sa ancora di quanto il volume dovrà essere più basso, ma la sua variazione dalla prima alla seconda scena dovrà essere brusca.

1. Selezionare la modalità di automazione "Touch" e fare clic una volta sul pulsante "To Punch" per attivarlo come opzione Riempi.

Il pulsante "To Punch" si illumina.

2. Portarsi in un punto qualsiasi della prima scena e toccare il fader nel momento in cui avviene il cambio di scena. Viene eseguito il punch-in sul passaggio di automazione.

3. Muovere il fader fino a quando si trova il valore di volume desiderato nella seconda scena e rilasciarlo per eseguire il punch-out.

La curva del volume viene regolata, dal punto di punch-out, fino al punto in cui è stato eseguito il punch-in. I valori scritti mentre è stato mosso il fader al fine di individuare il valore adatto vengono eliminati e il volume salta dal valore definito nella prima scena al valore individuato per la seconda scena, esattamente al momento giusto.

### To Start (Su Inizio)

"To Start" è simile all'opzione "To Punch", ma con la seguente differenza: quando è selezionata "To Start", eseguendo il punch-out dell'automazione, viene riempita la traccia di automazione, dal punto di punch-out fino all'inizio del progetto.

### To End (Su Fine)

Si immagini di stare automatizzando il volume per le tracce di background di una scena da due minuti. Anziché tenere il fader per due minuti, è possibile procedere come segue:

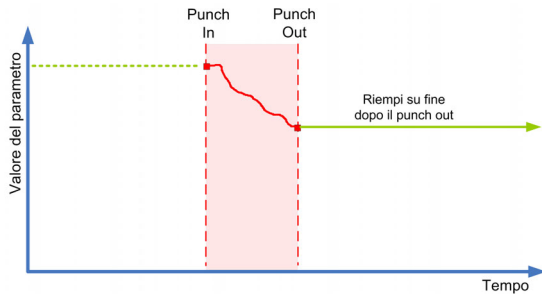
1. Selezionare la modalità di automazione "Touch" e fare clic una volta sul pulsante "To End" per attivarlo come opzione Riempi.

Si illumina il pulsante "To End".

2. Toccare il controllo relativo al parametro, per eseguire il punch-in del passaggio di automazione.

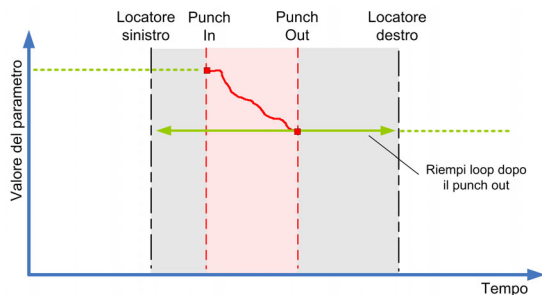
### 3. Muovere il fader fino a quando si individua il valore desiderato, quindi rilasciarlo.

In tal modo viene eseguito il punch-out della scrittura dei dati di automazione. Una volta rilasciato il fader, la curva di automazione assumerà il valore individuato, dal punto di punch-out fino alla fine del progetto.



### Loop

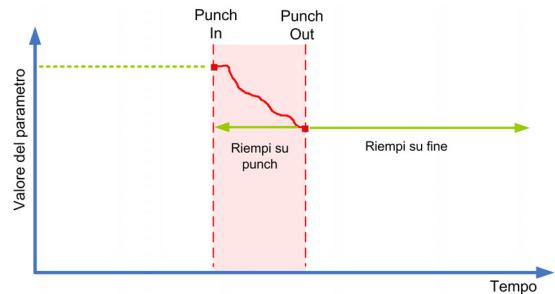
Per usare l'opzione Loop, si deve prima impostare un intervallo per il loop, tramite i locatori destro e sinistro. Quando si seleziona Loop, all'esecuzione del punch-out si imposta il valore individuato all'interno dell'intervallo definito dai locatori sinistro e destro.



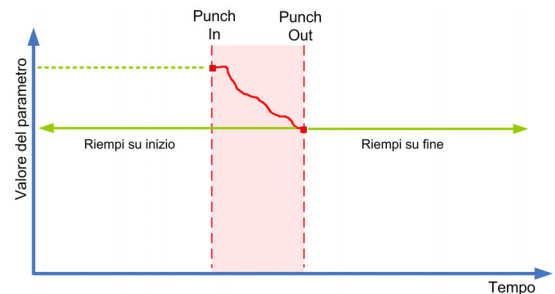
### Combinazioni delle opzioni Riempi

È anche possibile combinare le varie opzioni Riempi.

- Se si combinano le opzioni "To Punch" e "To End", le tracce di automazione verranno riempite dalla posizione di punch-in, fino alla fine del progetto.



- Se si combinano le opzioni "To Start" e "To End", le tracce di automazione verranno riempite dall'inizio alla fine del progetto.



### Riempimento singolo e Riempimento continuo

Le opzioni Riempimento possono essere usate in due modi differenti:

- Quando si fa clic sul pulsante Riempimento, questo si illumina e verrà abilitato nel corso del passaggio di automazione successivo.

Dopo di ciò, l'opzione viene nuovamente disabilitata.

- Se si fa clic su un pulsante Riempimento per una seconda volta, viene visualizzato un simbolo di blocco sul pulsante illuminato, a indicare che ci si trova in maniera permanente in modalità "Riempimento su X" e che l'operazione può essere ripetuta tutte le volte che si desidera.

Se si fa clic sul pulsante una terza volta, l'opzione Riempimento corrispondente viene disabilitata.

## Disegnare le curve con l'opzione Riempi abilitata

É possibile usare le opzioni Riempi nel pannello Automazione in combinazione con lo strumento Disegna. Ciò offre un metodo estremamente potente per la scrittura manuale dei dati di automazione:

1. Aprire una traccia di automazione e selezionare lo strumento Disegna.
2. Nel Pannello Automazione, nella colonna Riempi selezionare "Su Fine".
3. Fare clic e trascinare per creare una curva di automazione.
4. Rilasciare il pulsante del mouse.

Al momento del rilascio viene creato un evento finale di automazione. La curva di automazione viene scritta a partire da quest'ultimo evento, fino alla fine del progetto.

Questa procedura può essere usata con tutte le opzioni Riempi.

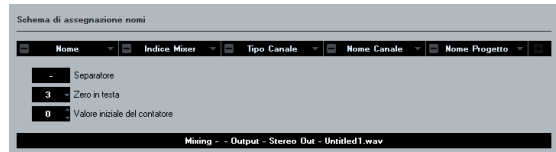
## Miglioramenti nella finestra di dialogo Imposta Sincronizzazione Progetto

La finestra di dialogo Imposta Sincronizzazione Progetto è stata ottimizzata per rendere più evidenti le relazioni tra i diversi elementi coinvolti nella sincronizzazione. Le frecce ora indicano chiaramente le sorgenti e le destinazioni nel flusso delle informazioni e del segnale. Inoltre, alcune descrizioni sono state rinominate in modo da renderle più coerenti e comprensibili.

## Miglioramenti nella funzione Esporta Mixdown Audio

### Nuove opzioni di attribuzione nomi

La finestra di dialogo Esporta Mixdown Audio offre ora un pulsante aggiuntivo nella sezione Posizione File. Se si fa clic sul pulsante "Schema di assegnazione nomi...", si apre una finestra pop-up.



É qui possibile scegliere diversi elementi che verranno combinati tra loro, in modo da andare a formare il nome del file. A seconda delle impostazioni definite nella sezione Selezione Canale, sono disponibili i seguenti elementi: Nome, Indice Mixer, Tipo Canale, Nome Canale, e Nome Progetto.

Gli elementi sono definiti come segue:

Elemento	Descrizione
Nome	Il nome inserito nel campo Nome (nella sezione Posizione File).
Indice Mixer	Il numero del canale del Mixer.
Tipo Canale	Il tipo di canale relativo all'audio, in fase di esportazione.
Nome Canale	Il nome del canale esportato.
Nome Progetto	Il nome del progetto di Cubase Studio.

⇒ Combinando gli elementi di assegnazione nomi disponibili, si può fare in modo che tutti i file di un processo batch vengano esportati con un nome unico. Se è stato configurato uno schema di assegnazione nomi che genera dei nomi di file identici, quando si fa clic sul pulsante Esporta, appare un messaggio di allerta.

- Per aggiungere un elemento, premere il pulsante "+" che si trova all'estrema destra, mentre per rimuovere un elemento dallo schema di assegnazione nomi, fare clic sul pulsante "-" corrispondente.

É anche possibile rimuovere un elemento trascinandolo fuori dalla sezione Elementi.

- Per riordinare la sequenza, fare semplicemente clic su un elemento e trascinarlo in una posizione differente.

- Per scegliere un elemento differente per una determinata posizione, fare clic sul nome dell'elemento e selezionare una nuova voce dal menu a tendina.

Ciascun elemento può essere utilizzato solamente una volta in uno schema di assegnazione nomi. Il menu a tendina visualizza quindi solamente gli elementi che sono ancora disponibili.

Sotto alla sezione Elementi si trovano alcune opzioni aggiuntive:

Opzione	Descrizione
Separatore	Consente di inserire una sequenza di caratteri da utilizzare come separatore tra gli elementi di assegnazione nomi (ad es. un trattino racchiuso tra degli spazi).
Zero in testa	Questa opzione controlla il numero di zeri in testa che avranno i componenti del Contatore e dell'Indice Mixer. Ad esempio, se si imposta questo valore su "2", i numeri da 1 a 10 verranno scritti, da 001 a 010.
Valore iniziale del contatore	È qui possibile inserire un numero da utilizzare come primo valore del Contatore.

⇒ Per chiudere la finestra del menu a tendina Schema di assegnazione nomi, fare semplicemente clic in un qualsiasi punto al di fuori della finestra del menu stesso. Il nome generato verrà quindi ora visualizzato a destra del pulsante "Schema di assegnazione nomi...".

## Nuova opzione Canali S/D

L'opzione "Canali S/D" nella sezione Uscita Motore Audio consente di esportare solamente i sotto-canali sinistro e destro di un bus multi-canale, come file stereo.

⇒ L'opzione Aggiorna Display è stata spostata in fondo alla finestra di dialogo.

## Nuova opzione Importa nel Progetto

La sezione Importa nel Progetto contiene diverse opzioni relative all'importazione dei file di mixdown risultanti, all'interno del progetto esistente o in un progetto nuovo: Se si attiva il box di spunta Pool, il file audio risultante verrà automaticamente reimportato nel Pool sottoforma di clip.

È ora disponibile anche un campo di testo "Cartella Pool", in cui è possibile specificare in quale cartella del Pool verrà posizionata la clip.

## Inversione del guadagno per l'EQ dei canali

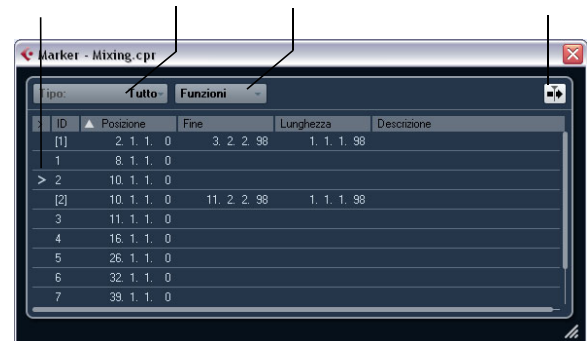
Ciascun modulo di EQ (nella finestra Impostazioni Canale VST o nell'Inspector) presenta ora un pulsante per l'inversione della banda di EQ corrispondente (per riflettere cioè la curva lungo l'asse delle x). Questo pulsante si trova a destra del pulsante On/Off del modulo di EQ. Quando il relativo modulo è disattivato, il pulsante è nascosto.

Ciò risulta particolarmente utile nei casi in cui si desidera filtrare del rumore indesiderato. Mentre si sta cercando la frequenza da omettere, potrebbe in alcuni casi essere utile enfatizzarla nella prima posizione (impostare il filtro sul guadagno positivo). Una volta individuata la frequenza, è possibile usare il pulsante Invertire per eliminarla.

## Nuovo aspetto della finestra Marker

Mentre la visualizzazione dei marker nella traccia Marker è stata aggiornata per aumentarne la leggibilità, la finestra Marker è stata completamente ridisegnata:

Freccia Menu a tendina Funzioni Scorrimento Automatico col cursore di progetto



Nella finestra dei Marker è possibile visualizzare e modificare i marker. I marker nella traccia marker sono visualizzati nell'elenco dei marker, nell'ordine in cui questi sono presenti nel progetto.

Per aprire la finestra dei Marker si hanno le seguenti possibilità:

- Aprire il menu Progetto e selezionare "Marker".
- Fare clic sul pulsante Mostra nella sezione dei marker sulla Barra di Trasporto.



- Usare il comando da tastiera corrispondente (di default [Ctrl]/[Command]-[M]).

## Il menu a tendina Tipo

- Selezionando una voce dal menu a tendina Tipo, vengono scelti i marker (marker di posizione, marker di ciclo o tutti) che vengono visualizzati nell'elenco dei marker.

## Aggiungere, spostare ed eliminare i marker

- Per selezionare un marker, cliccarci sopra nella finestra dei Marker.

- Per modificare un marker selezionato, cliccarci sopra. Selezionare più marker cliccandoci sopra con i comandi [Shift]-clic o [Ctrl]/[Command]-clic.

- Per aggiungere un marker di posizione, aprire il menu a tendina Funzioni e selezionare l'opzione "Inserisci Marker". Viene aggiunto un marker di posizione alla posizione del cursore di progetto corrente nella traccia marker.

- Per aggiungere un marker di ciclo, aprire il menu a tendina Funzioni e selezionare l'opzione "Inserisci Marker di Ciclo".

Aggiunge un marker di ciclo tra i locatori sinistro e destro nella traccia marker.

- Per spostare uno o più marker a una posizione specifica, impostare il cursore di progetto alla posizione desiderata, selezionare i marker e scegliere l'opzione "Sposta i marker al cursore" dal menu a tendina Funzioni.

È possibile spostare i marker anche inserendo numericamente le nuove posizioni nella colonna Posizione. Se viene selezionato un marker di ciclo, l'operazione Sposta agisce sulla relativa osizione di inizio del marker di ciclo.

- Per eliminare un marker, selezionarlo e scegliere l'opzione "Rimuovi Marker" dal menu a tendina Funzioni.

## Scorrimento Automatico col cursore di progetto

Questa opzione consente di tenere traccia della freccia di posizionamento, anche se il proprio progetto contiene un numero elevato di marker. Se attiva, la finestra scorre automaticamente in modo da mantenere visibile la freccia di posizionamento.

## Navigare nell'elenco dei marker

È possibile navigare nell'elenco dei marker usando la tastiera del computer e selezionando le voci premendo il tasto [Invio]. Si tratta di un modo rapido e semplice per saltare ai diversi marker in fase di riproduzione o di registrazione:

- Per spostarsi al marker precedente/successivo nell'elenco, premere i tasti [Freccia su]/[Freccia giù].
- Per saltare al primo/ultimo marker, premere i tasti [Pagina Su]/[Pagina Giù].

## Supporto per il formato dati Yamaha XF

Cubase Studio supporta ora il formato Yamaha XF. XF è un'estensione del formato file MIDI standard che consente il salvataggio di dati specifici per una determinata song, tramite un file MIDI di tipo 0.

Quando si importa un file MIDI contenente dei dati XF, questi dati vengono posizionati in più parti, su tracce separate, chiamate "XF Data", "Chord Data" o "SysEx Data". È possibile modificare tali parti nell'Editor Elenco (ad es. per aggiungere o modificare dei versi).

- ⚠ Non modificare l'ordine degli eventi all'interno dei dati XF o i dati dell'evento stesso, a meno che non si abbia una certa esperienza con i dati XF.

Cubase Studio è inoltre in grado di esportare i dati XF come parte di un file MIDI di tipo 0. Se non si desidera esportare i dati XF insieme ai dati MIDI, mettere in mute o eliminare la traccia (o le tracce) contenente i dati XF.

## Miglioramenti nei Controlli Rapidi per le tracce

I Controlli Rapidi per le tracce sono ora disponibili per i canali audio, instrument, MIDI, gruppo, FX e di uscita.

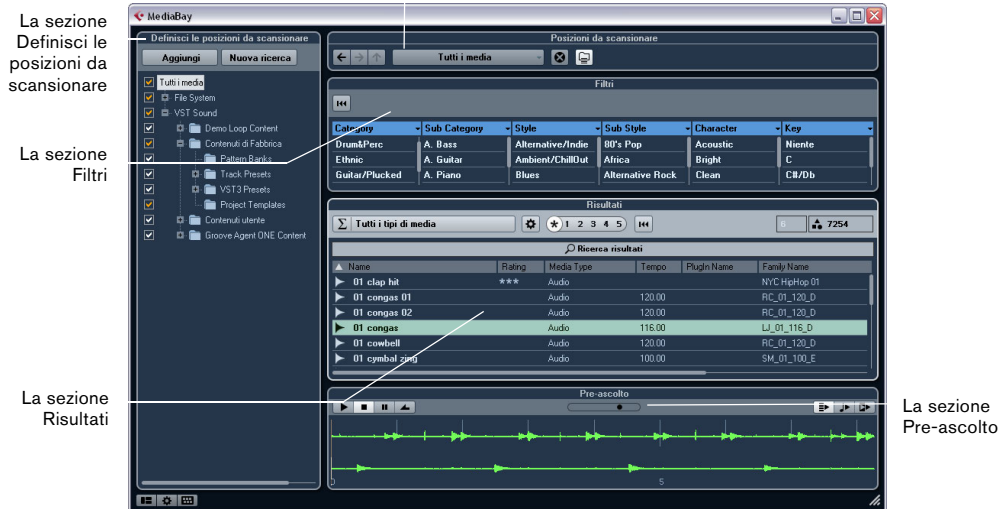
**3**

**MediaBay**

# Introduzione

Una delle maggiori sfide legate ai classici sistemi di produzione musicale basati su computer consiste nel riuscire a individuare una modalità di gestione ottimale per il numero sempre maggiore di plug-in, instrument, preset, ecc., provenienti da moltissime parti e produttori differenti. Cubase Studio dispone di un database estremamente efficiente per la gestione dei file multimediali, che consente di avere il controllo su tutti i propri file, dall'interno del programma sequencer.

La sezione Posizioni da scansionare



MediaBay è suddivisa in alcune sezioni:

- Definisci le posizioni da scansionare – È qui possibile creare dei “preset” per le posizioni all’interno del proprio sistema che si desidera scansionare per cercare dei file multimediali, riferirsi a [“Definizione delle posizioni da scansionare”](#) a pag. 22.
- Posizioni da scansionare – È qui possibile passare da una delle posizioni da scansionare definite in precedenza, a un’altra.
- Filtri – È qui possibile filtrare l’elenco dei Risultati, usando un filtro logico o un filtro basato su attributi, riferirsi a [“La sezione Filtri”](#) a pag. 29.
- Risultati – Vengono qui visualizzati tutti i file multimediali trovati. È possibile filtrare anche l’elenco ed eseguire delle ricerche basate sul testo, riferirsi a [“L’elenco dei Risultati”](#) a pag. 23.
- Pre-ascolto – Questa sezione consente di ascoltare in anteprima i file visualizzati nell’elenco dei Risultati, riferirsi a [“Anteprima \(pre-ascolto\) dei file”](#) a pag. 26.

## Nota importante per gli utenti che effettuano l’aggiornamento a Cubase Studio 5.5

- ⚠ Quando si effettua l’aggiornamento di Cubase Studio dalle versioni 4.x, 5.0.x, o 5.1 alla 5.5, tutti i file database di MediaBay precedentemente esistenti non sono supportati. Per creare un database, Cubase Studio 5.5 deve necessariamente eseguire una nuova scansione dei file multimediali presenti nel proprio sistema.

## Accedere a MediaBay

Per aprire MediaBay, selezionare il comando MediaBay dal menu Media. È possibile anche usare il comando da tastiera corrispondente (di default F5).

## Configurare la finestra di MediaBay

È possibile visualizzare e nascondere le diverse sezioni di MediaBay (tranne che l'elenco dei Risultati). Ciò risulta estremamente comodo, poichè consente di risparmiare spazio su schermo e di visualizzare solamente le informazioni realmente necessarie per il progetto a cui si sta lavorando.

Procedere come segue:

1. Fare clic sul pulsante “Configura il layout della finestra” nell'angolo inferiore sinistro della finestra di MediaBay.



Compare un pannello trasparente che copre la finestra, al centro del quale si trova un'area grigia contenente dei box di spunta relativi alle diverse sezioni.



2. Disattivare i box per le sezioni che si desidera nascondere.

Tutte le modifiche qui effettuate si riflettono direttamente nella finestra di MediaBay. Si noti che l'elenco dei Risultati non può essere nascosto.

⇒ Per fare ciò, è anche possibile usare i comandi da tastiera: usare le frecce direzionali su/giù e sinistra/destra per passare da un box di spunta all'altro e premere [Barra Spaziatrice] per attivare/disattivare il box desiderato.

3. Una volta effettuate le modifiche necessarie, fare clic al di fuori dell'area grigia per uscire dalla modalità di Configurazione.

In alternativa, è possibile attendere alcuni secondi, dopo di che il pannello scomparirà automaticamente.

- Si può modificare la dimensione delle singole sezioni di MediaBay, trascinando la linea divisoria tra due sezioni.

## Lavorare con MediaBay

Quando si lavora con un numero molto elevato di file musicali, è essenziale riuscire a individuare il contenuto di cui si ha bisogno in maniera semplice e rapida. MediaBay risulta estremamente utile per trovare e organizzare in maniera efficiente ed efficace, i contenuti cercati. A seguito della prima ricerca eseguita all'interno delle cartelle attivate per la scansione (operazione che potrebbe richiedere parecchio tempo), tutti i file individuati sono disponibili per essere esplorati, etichettati o modificati.

All'inizio, nella sezione Risultati vengono elencati tutti i file multimediali appartenenti ai formati supportati: un numero spesso troppo elevato per avere una panoramica efficace ed esaustiva dei contenuti. Tuttavia, usando le tecniche di ricerca e di filtro, è possibile ottenere i risultati desiderati in maniera estremamente rapida.

La prima cosa da fare consiste nel definire le “Posizioni da scansionare”, cioè le cartelle o le posizioni sul proprio sistema che contengono i file multimediali. In genere, i file all'interno di un computer vengono organizzati in una maniera specifica. Ad esempio si hanno spesso cartelle riservate ai contenuti audio, cartelle per effetti speciali, cartelle per combinazioni di suoni che creano i rumori d'ambiente necessari per una determinata take ecc.; tutte queste cartelle possono essere definite come Posizioni da scansionare diverse in MediaBay, consentendo così di ridurre il numero di file disponibili nell'elenco dei Risultati, in base al contesto.

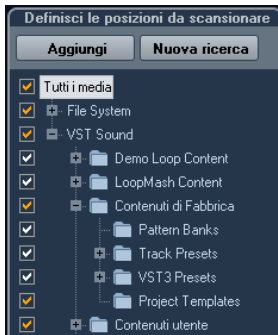
Ogni volta che si espande il proprio sistema (ad esempio aggiungendo dei nuovi hard-disk o un disco esterno contenenti dei file multimediali coi quali si intende lavorare) si consiglia di prendere l'abitudine di salvare i nuovi supporti di archiviazione come Posizioni da scansionare, oppure aggiungerli alle Posizioni da scansionare esistenti. In seguito, sarà possibile nascondere dalla vista la sezione Definisci le posizioni da scansionare. In tal modo, MediaBay occupa meno spazio su schermo ed è possibile concentrarsi sull'aspetto realmente importante: l'elenco dei Risultati.

Per questo elenco, è possibile specificare i tipi di file da visualizzare, riferirsi a [“Filtraggio in base al tipo di file”](#) a pag. 24. Se vi sono ancora troppi file tra cui scegliere, è possibile restringere il campo dei risultati, usando una funzione di ricerca testuale, riferirsi a [“Eseguire una ricerca di testo”](#) a pag. 25. Quanto descritto finora, in molti casi è tutto ciò che serve per visualizzare quello che si sta cercando, e

consente di procedere con l'ascolto dell'anteprima dei file prima di inserirli nel progetto (riferirsi a [“Anteprima \(pre-ascolto\) dei file”](#) a pag. 26). Tuttavia, se si ha necessità di operare un filtraggio più complesso e dettagliato, è possibile usare il filtraggio basato su attributi, riferirsi a [“Applicare un filtro basato sugli attributi”](#) a pag. 29.

Infine, i file possono essere facilmente inseriti all'interno del progetto, usando le funzioni di trascinamento (drag & drop), tramite il doppio-clic, oppure usando le opzioni del menu contestuale, riferirsi a [“Inserire i file nel progetto”](#) a pag. 26.

## La sezione Definisci le posizioni da scansionare

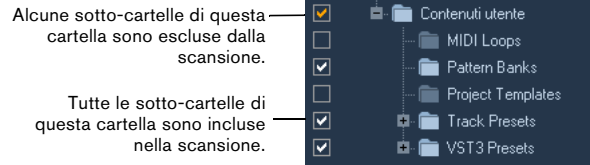


Quando si apre MediaBay per la prima volta, sul proprio sistema viene eseguita una scansione dei file multimediali. È possibile definire le cartelle o le posizioni che si desidera vengano incluse nel processo di scansione, attivando/disattivando i relativi box di spunta nella sezione Definisci le posizioni da scansionare. A seconda della quantità di file multimediali presenti nel proprio computer, la scansione potrebbe durare un po' di tempo. Tutti i file individuati nelle cartelle specificate vengono visualizzati nell'elenco dei Risultati.

- Per includere una cartella nella scansione, inserire la spunta nel relativo box.
- Per escludere una cartella dalla scansione, togliere la spunta dal relativo box.
- Per restringere il campo della ricerca a una singola sotto-cartella, attivare/disattivare i relativi box di spunta.

Il colore dei segni di spunta aiuta a identificare le cartelle e le sotto-cartelle che vengono scansionate:

- Un segno di spunta bianco indica che vengono scansionate tutte le sotto-cartelle.
- Un segno di spunta arancione indica che almeno una sotto-cartella è esclusa dalla scansione.



- Per tornare a scansionare interamente una cartella (inclusa tutte le relative sotto-cartelle), fare clic su un segno di spunta arancione.

Il box di spunta diventa bianco, a indicare che tutte le cartelle vengono scansionate.

Lo stato della scansione per le singole cartelle viene indicato dal colore delle icone delle cartelle:

- Un'icona rossa indica che nella cartella è in corso la scansione.
- Un'icona grigio chiaro indica che la cartella è stata scansionata.
- Un'icona blu scuro viene visualizzata per le cartelle che sono escluse dalla scansione.
- Un'icona arancione viene visualizzata quando il processo di scansione della cartella è stato interrotto.
- Un'icona gialla viene visualizzata per le cartelle non ancora scansionate.

Il risultato della scansione viene salvato in un file database. Quando si toglie la spunta dal box di una cartella che è già stata scansionata, compare un messaggio che consente di conservare i dati di scansione all'interno di questo file database, oppure di eliminare completamente i dati per questa cartella dal file database. Selezionare Mantieni se si desidera conservare le voci del database, facendo però in modo che la cartella non venga scansionata (quando ad esempio si avvia una nuova scansione). Selezionare Elimina se non si intende usare i contenuti di questa cartella all'interno dei propri progetti.

- Se si attiva l'opzione “Non chiedere più”, quando si toglie la spunta dagli altri box non vengono mostrati ulteriori messaggi di allerta, per tutto il tempo in cui il programma è attivo.

Quando si chiude e si riavvia Cubase Studio, questi messaggi di allerta verranno visualizzati nuovamente.

## Il nodo VST Sound

La sezione Definisci le posizioni da scansionare offre una scorciatoia ai file dei contenuti utente e dei contenuti di fabbrica, incluse le cartelle preset: il nodo VST Sound.

- Le cartelle sotto il nodo VST Sound rappresentano le posizioni in cui i file dei contenuti, i preset traccia, i preset VST ecc., vengono salvati di default.

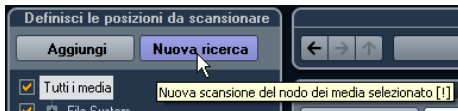
Per trovare la "vera" posizione di un file, cliccaci sopra col tasto destro nell'elenco dei Risultati e selezionare "Apri in Explorer" (Win)/"Mostra nel Finder" (Mac). Si apre quindi una finestra Explorer/Finder in cui viene evidenziato il file corrispondente. Si noti che questa funzione non è disponibile per i file che sono parti di un archivio VST Sound.

## Aggiornamento della visualizzazione

È possibile aggiornare la visualizzazione in due modi: tramite una nuova ricerca o un'aggiornamento.

### Nuova ricerca

Facendo clic sul pulsante Nuova ricerca, la cartella selezionata viene scansionata nuovamente. Se una cartella contiene un numero elevato di file multimediali, il processo di scansione potrebbe richiedere parecchio tempo. Usare questa funzione se sono state effettuate delle modifiche al contenuto di specifiche cartelle contenenti dei file multimediali e se si intende scansionare nuovamente queste cartelle.



⇒ È anche possibile scansionare nuovamente la cartella selezionata cliccandoci sopra col tasto destro e selezionando l'opzione Scansiona nuovamente il disco dal menu contestuale.

### Aggiorna viste

Oltre all'opzione Scansiona nuovamente il disco, il menu contestuale del nodo selezionato o delle cartelle nella sezione Definisci le posizioni da scansionare, contiene anche un'opzione Aggiorna viste, grazie alla quale è possibile aggiornare la visualizzazione di questa posizione, senza dover nuovamente scansionare i file multimediali corrispondenti.

Ciò è utile nelle seguenti situazioni:

- Nel caso in cui è stato mappato ad esempio un nuovo disco di rete e si desidera che questo compaia come nodo all'interno della sezione Definisci le posizioni da scansionare. Selezionare semplicemente l'opzione Aggiorna viste per il nodo genitore in modo che il nuovo disco compaia nella sezione Definisci le posizioni da scansionare (pronto quindi per essere scansionato).

## Definizione delle posizioni da scansionare

Una volta che è stata configurata la sezione Definisci le posizioni da scansionare in base alle proprie preferenze e dopo che i contenuti sono stati scansionati, è giunto il momento di renderli disponibili in un modo coerente e logico. A tal proposito, è possibile definire le posizioni, cioè le scorciatoie alle cartelle con le quali si intende lavorare, che saranno disponibili dalla sezione Posizioni da scansionare, in modo da offrire un accesso ai contenuti, comodo e rapido.

Per definire una posizione, procedere come segue:

1. Nell'elenco sulla sinistra, selezionare la cartella desiderata.
2. Fare clic sul pulsante Aggiungi.
3. Accettare il nome di default o inserire un nuovo nome.
4. Fare clic su OK.

La nuova posizione viene aggiunta al menu a tendina Posizioni da scansionare, nella sezione Posizioni da scansionare (vedere di seguito).

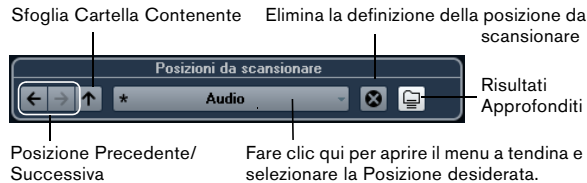
5. Ripetere questi passaggi per aggiungere tutte le posizioni desiderate.

Una volta impostate le posizioni desiderate, è possibile nascondere dalla vista la sezione Definisci le posizioni da scansionare (riferirsi a ["Configurare la finestra di MediaBay"](#) a pag. 20), per risparmiare spazio su schermo.

⇒ Di default, sono disponibili alcuni preset Posizione. Questi preset sono: "Tutti i media" (il nodo più in cima nella sezione Definisci le posizioni da scansionare), "Hard Disk Locali" (gli hard-disk installati nel proprio sistema) e "VST Sound" (la cartella in cui i suoni, i loop e i preset di Steinberg sono archiviati di default).

## La sezione Posizioni da scansionare

Quando si apre il menu a tendina Posizioni da scansionare e si seleziona una posizione, nell'elenco dei Risultati vengono visualizzati i file trovati in quella specifica posizione. Navigando tra le diverse posizioni definite, è possibile raggiungere i file cercati.



- Per cambiare la posizione di navigazione, selezionare semplicemente un'altra posizione dal menu a tendina. Se le Posizioni da scansionare disponibili non portano ai risultati desiderati o se la cartella che si desidera scansionare non si trova in una delle posizioni definite, è possibile definire una nuova Posizione nella sezione Definisci le posizioni da scansionare.
- Per selezionare la cartella precedente o quella successiva, in una sequenza di cartelle selezionate, usare i pulsanti "Posizione Precedente/Successiva". Questi percorsi verranno eliminati quando si chiude MediaBay.
- Per selezionare la cartella genitore della cartella selezionata, fare clic sul pulsante "Sfoggia Cartella Contenente".
- Per eliminare una posizione dal menu a tendina, selezionarla e fare clic sul pulsante "Elimina la definizione della posizione da scansionare".
- Per visualizzare i file contenuti nella cartella selezionata o in una sua sotto-cartella (senza che le sotto-cartelle vengano visualizzate), attivare il pulsante Risultati Approfonditi.

Quando questo pulsante non è attivo, vengono visualizzate solamente le cartelle e i file contenuti nella cartella selezionata.

## L'elenco dei Risultati

L'elenco dei Risultati si trova al centro di MediaBay e consente di visualizzare tutti i file trovati nella posizione di scansione selezionata.



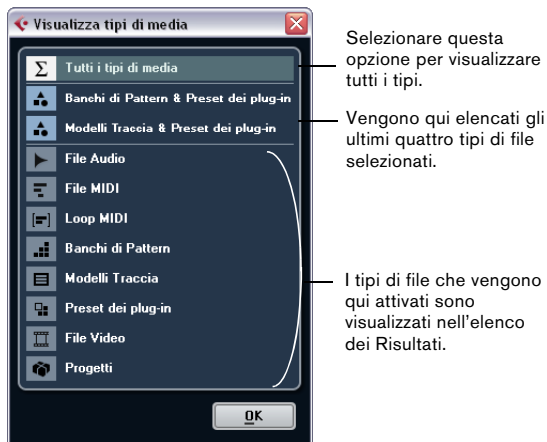
Poiché il numero di file trovati può essere molto elevato (il campo info nell'angolo in alto a destra della sezione dei Risultati visualizza il numero di file individuati con le impostazioni di filtro correnti), è possibile usare le funzioni di filtro e di ricerca di MediaBay, per ridurre le voci nell'elenco. Le opzioni disponibili sono descritte più avanti.

⇒ Il numero massimo di file che vengono visualizzati nell'elenco dei Risultati può essere definito specificando un nuovo valore per l'opzione "Voci massime nell'elenco dei risultati" all'interno delle Preferenze (riferirsi a "[Preferenze](#)" a pag. 31).

## Filtraggio in base al tipo di file

L'elenco dei Risultati può essere configurato in modo da visualizzare solamente un tipo particolare di file o una combinazione di tipi di file.

- Fare clic nel campo in cui sono mostrati i tipi di file al momento visualizzati (di default "Tutti i tipi di media") per aprire la finestra di dialogo Visualizza tipi di media. È qui possibile attivare i tipi di file che si desidera vengano visualizzati nell'elenco dei Risultati.



Una volta che l'elenco è stato filtrato in modo da visualizzare un particolare tipo di file, ciò viene indicato dall'icona corrispondente, a sinistra del campo relativo ai tipi di file. Quando si selezionano più tipi di file, viene usata l'icona Tipo Media Misti.

### I tipi di file multimediali

Nella finestra di dialogo "Visualizza tipi di media" è possibile attivare i tipi di file multimediali che si desidera vengano visualizzati nell'elenco dei Risultati. Sono disponibili i seguenti tipi di file:

Opzione	Descrizione
File Audio	Se attiva, l'elenco visualizza tutti i file audio. I formati supportati sono .wav, .aiff, .aifc, .rex, .rx2, .mp3, .mp2, .ogg, .sd2, .wma (solo Windows).
File MIDI	Se attiva, l'elenco visualizza tutti i file MIDI (estensione file .mid).
Loop MIDI	Se attiva, l'elenco visualizza tutti i loop MIDI (estensione file .midiloop).

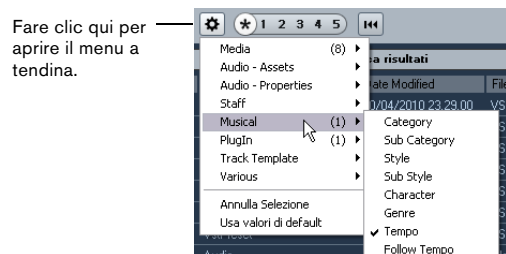
Opzione	Descrizione
Banchi di Pattern	Se attiva, l'elenco visualizza tutti i banchi di pattern (estensione file .patternbank). I banchi di pattern sono generati dal plug-in MIDI Beat Designer. Per maggiori informazioni, riferirsi a "Anteprima dei Banchi di Pattern" a pag. 28 e consultare il documento separato in pdf "Riferimento dei Plug-in".
Preset Traccia	Se attiva, l'elenco visualizza tutti i preset traccia per le tracce audio, MIDI e Instrument (estensione file .trackpreset). I preset Traccia sono una combinazione di impostazioni traccia, effetti e Mixer che possono essere applicate a nuove tracce di vari tipi. Per maggiori informazioni, consultare il capitolo "Lavorare con i Preset Traccia" nel Manuale Operativo.
Preset dei plug-in	Se attiva, l'elenco visualizza tutti i preset VST per i plug-in Instrument ed effetti. Questi preset contengono tutte le impostazioni dei parametri per un particolare plug-in. Esse possono essere usate per applicare i suoni a delle tracce Instrument e degli effetti alle tracce audio. Per maggiori informazioni, consultare il capitolo "Lavorare con i Preset Traccia" nel Manuale Operativo.
File Video	Se attiva, l'elenco visualizza tutti i file video.
Progetti	Se attiva, l'elenco visualizza tutti i file progetto (provenienti da Cubase, Nuendo, Sequel): .cpr, .npr, .steinberg-project.

## Configurare le colonne nell'elenco dei Risultati

Per ciascun tipo di file multimediale o per le combinazioni di tipi di file, è possibile specificare le colonne degli attributi che verranno visualizzate nell'elenco dei Risultati.

Procedere come segue:

1. Selezionare i tipi di file multimediali (o combinazioni di tipi di file) per i quali si desidera modificare le impostazioni.
2. Fare clic sul pulsante "Configura le colonne dell'elenco dei risultati" e attivare o disattivare le opzioni nei sotto-menu.



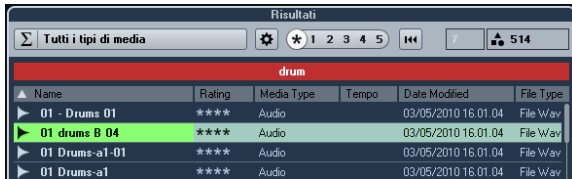
Attivare gli attributi che si desidera vengano visualizzati nell'elenco dei Risultati.



⇒ Se si desidera che non venga visualizzato nessun attributo di una determinata categoria, selezionare l'opzione "Annulla Selezione" dal sotto-menu corrispondente.

## Eeguire una ricerca di testo

È possibile limitare il numero di risultati ottenibili nell'elenco dei Risultati, usando la funzione di ricerca di testo. Quando si inserisce del testo nel campo Cerca Testo, verranno visualizzati solamente i file i cui attributi corrispondono al testo inserito.



Ad esempio, se si stanno cercando tutti i loop audio relativi a dei suoni di batteria, inserire semplicemente la dicitura "drum" nel campo di ricerca. Il risultato della ricerca conterrà i loop con nomi come "Drums 01", "Drumloop", "Snare Drum", ecc. Verranno trovati anche i file con l'attributo Category Drum&Percussion, oppure qualsiasi altro attributo contenente la parola "drum".

Quando si inserisce del testo in questo campo, il relativo sfondo diventa di colore rosso, a indicare che un filtro di testo è attivo nell'elenco. Per reinizializzare il filtro di testo, cancellare il testo precedentemente inserito.

## Ricerca di testo tramite gli operatori booleani

È anche possibile eseguire delle ricerche avanzate, usando gli operatori booleani o wildcard. Possono essere utilizzati i seguenti elementi:

Opzione	Descrizione
And [+]	[a and b] – Quando si inseriscono delle stringhe di testo separate da "and" (o da un segno più), vengono trovati tutti i file che contengono sia a che b. [And] è l'impostazione di default, quando non vengono usati gli operatori booleani, si può cioè inserire anche l'espressione [a b].
Or [,]	[a or b] – Quando si inseriscono delle stringhe di testo separate da "or" (o da una virgola), vengono trovati tutti i file che contengono a o b, oppure entrambi.
Not [-]	[not b] – Quando si inserisce del testo preceduto da "not" (o da un segno meno), vengono trovati tutti i file che contengono b.

Opzione	Descrizione
Parentesi [( )]	[(a or b) + c] – Tramite le parentesi, è possibile raggruppare delle stringhe di testo. In questo esempio, vengono trovati i file che contengono c e a oppure b.
Apici [" "]	["testo di esempio"] – Tramite gli apici è possibile definire delle sequenze di più parole. I file vengono trovati solo se contengono questa specifica sequenza di parole.

⚠ Quando si cercano dei file il cui nome contiene un trattino, inserire la ricerca tra apici, altrimenti il programma interpreterà il trattino come fosse l'operatore booleano "not".

## Il cursore di valutazione



Con questa impostazione, vengono visualizzati solamente i file con una valutazione pari almeno a 2.

Tramite il cursore di valutazione che si trova sopra la sezione dei Risultati, è possibile assegnare dei punteggi di qualità ai propri file, che vanno da 1 a 5. In tal modo è possibile escludere dalla ricerca determinati file, in base al punteggio loro assegnato.

Quando si sposta il cursore di valutazione, il filtro di valutazione attivo viene indicato in rosso. Tutti i file che possiedono questa valutazione vengono visualizzati nell'elenco.

## L'indicatore di progresso della ricerca

Nella parte in alto a destra dell'elenco dei Risultati si trova un indicatore che segnala se in MediaBay è al momento in corso una scansione.



— Quando compare questo indicatore, è in corso una scansione.

## Azzerare l'elenco dei risultati

Una volta che sono stati configurati i filtri per l'elenco dei Risultati, è possibile riportare tutto alle impostazioni di default, facendo clic sul pulsante Reinizializza i filtri dell'elenco dei risultati, che si trova a destra del cursore di valutazione.



Verrà così eliminato tutto il testo presente nel campo di ricerca testuale, il cursore di valutazione visualizzerà tutti i file e verranno disattivati tutti i filtri relativi ai tipi di file.

## Inserire i file nel progetto

È possibile inserire dei file all'interno del progetto cliccandoci sopra col tasto destro e selezionando una delle opzioni "Inserisci nel Progetto" dal menu contestuale, oppure facendo doppio-clic. Ciò che accade dopo dipende dal tipo di traccia:

I file audio, i loop MIDI e i file MIDI possono essere inseriti nel progetto con un doppio-clic su di essi, nell'elenco dei Risultati. I file verranno inseriti nella traccia attiva, se vi è corrispondenza con il tipo di file, oppure in una nuova traccia se non è attiva alcuna traccia corrispondente. I file verranno inseriti alla posizione corrente del cursore di progetto.

Analogamente, se si fa doppio-clic su un preset traccia, esso verrà applicato alla traccia attiva, se il tipo di traccia corrisponde con il preset traccia. In caso contrario, verrà inserita una nuova traccia, contenente le impostazioni del preset traccia.

Se si fa doppio-clic su un preset VST, viene aggiunta una traccia Instrument al progetto, contenente un'istanza dell'Instrument corrispondente. Per alcuni preset VST, verranno in tal modo caricate tutte le impostazioni del relativo Instrument, i programmi ecc., mentre per altri, verrà caricato solamente un singolo programma, riferirsi a ["Applificare preset per gli Instrument"](#) a pag. 33.

Se si fa doppio-clic su un banco di pattern, viene creata una nuova traccia MIDI nella Finestra Progetto, con un'istanza del plug-in Beat Designer come effetto in insert che sta usando questo pattern.

## Gestione dei file nell'elenco dei Risultati

- È possibile spostare/copiare un file dall'elenco dei Risultati a un'altra posizione, cliccandoci sopra e trascinandolo in un'altra cartella nella sezione Definisci le posizioni da scansionare.

Il programma chiede se si intende copiare o spostare il file nella nuova posizione.

- È possibile modificare l'ordine di visualizzazione dei file nell'elenco dei Risultati, facendo clic sull'intestazione di una colonna e trascinandola in un'altra posizione del riquadro di visualizzazione.

- Per eliminare un file, cliccarci sopra col tasto destro nell'elenco e selezionare Cancelli dal menu contestuale. Appare un messaggio d'allerta che chiede se si intende davvero spostare il file nel Cestino del sistema operativo. I dati che vengono qui eliminati saranno cancellati in maniera permanente dal proprio computer, perciò assicurarsi di eliminare solamente i file che non si intende più utilizzare in futuro.

⚠ Quando un file viene eliminato da Explorer/Finder, esso verrà ancora visualizzato nell'elenco dei Risultati, sebbene non sia più disponibile nel programma. Per evitare che ciò accada, è necessario scansionare nuovamente la cartella corrispondente.

## Anteprima (pre-ascolto) dei file

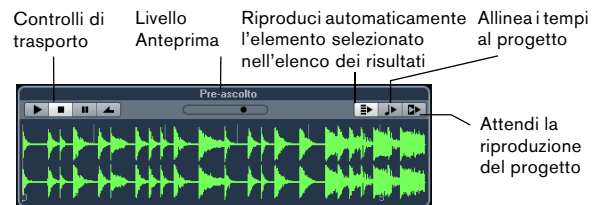
Una volta che l'elenco dei file è stato ridotto a sufficienza, si potrà passare alla fase di pre-ascolto o anteprima dei singoli file, in modo da individuare i file da utilizzare effettivamente all'interno del proprio progetto. Ciò avviene nella sezione Pre-ascolto di MediaBay.

Si noti che alcune Preferenze specifiche di MediaBay hanno effetto sulla riproduzione dei file multimediali, riferirsi a ["Preferenze"](#) a pag. 31.

Gli elementi visibili in questa sezione e le rispettive funzioni dipendono dal tipo di file multimediale.

⚠ La sezione Pre-ascolto non è disponibile per file video, file progetto e preset traccia audio.

## Anteprima dei file audio



Per ascoltare l'anteprima di un file audio, fare clic sul pulsante Riproduci. Ciò che accade dopo dipende dalle seguenti impostazioni:

- Se l'opzione "Riproduci automaticamente l'elemento selezionato nell'elenco dei risultati" è attiva, tutti i file selezionati nell'elenco dei Risultati vengono automaticamente riprodotti.

- Se l'opzione "Allinea i tempi al progetto" è attiva, il file selezionato per l'ascolto in anteprima nell'elenco dei risultati, viene riprodotto in sync con il progetto, a partire dalla posizione del cursore di progetto. Si noti che ciò potrebbe comportare l'applicazione della funzione di modifica della durata (time stretching) al proprio file audio.

Quando nel progetto si importa un file audio, per il quale nella sezione Pre-ascolto è attivata l'opzione "Allinea i tempi al progetto", viene attivata automaticamente la Modalità Musicale per la traccia corrispondente.

- Se è attiva l'opzione "Attendi la riproduzione del progetto", le funzioni Riproduci e Ferma della Barra di Trasporto vengono sincronizzate con i pulsanti Riproduci e Ferma della sezione Pre-ascolto.

Questa opzione è molto utile per l'ascolto in anteprima dei loop audio. Per usarla nella sua piena funzionalità, impostare il locatore sinistro all'inizio di una misura, quindi avviare la riproduzione del progetto tramite la Barra di Trasporto. I loop che vengono ora selezionati nell'elenco dei Risultati saranno perfettamente sincronizzati con il progetto. Se necessario, possono anche essere usati i comandi Riproduci e Ferma della sezione di trasporto del Pre-ascolto.

## Anteprima dei file MIDI



Per pre-ascoltare un file MIDI (.mid), è necessario prima selezionare un dispositivo di uscita dal menu a tendina Uscita.

- Le opzioni "Riproduci automaticamente l'elemento selezionato nell'elenco dei risultati" e "Allinea i tempi al progetto" funzionano per i file audio, vedere sopra.

Quando si lavora con dei file MIDI particolarmente lunghi, è possibile fare clic nella linea del tempo per saltare a una posizione specifica del file.

## Anteprima dei loop MIDI

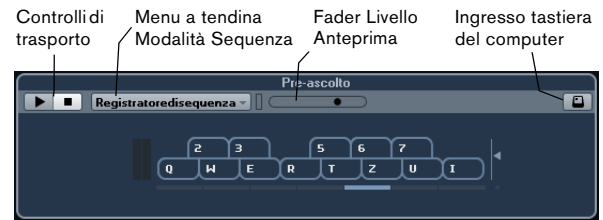
Per ascoltare l'anteprima di un loop MIDI, fare semplicemente clic sul pulsante Riproduci.

- La funzione "Riproduci automaticamente l'elemento selezionato nell'elenco dei risultati" funziona come per i file audio, vedere sopra.

I loop MIDI vengono sempre riprodotti in sync con il progetto.

## Anteprima dei preset VST e dei preset traccia per le tracce MIDI e Instrument

⇒ L'anteprima dei preset delle tracce audio può essere eseguita solamente nel Browser dei Preset (consultare il capitolo "Lavorare con i preset traccia" nel Manuale Operativo).



I preset traccia per tracce MIDI o Instrument e i preset VST richiedono delle note MIDI per l'ascolto in anteprima. Queste note possono essere inviate al Preset Traccia nel modo seguente:

- Attraverso un ingresso MIDI
- Usando un file MIDI
- Usando il Registratore di sequenza
- Usando la tastiera del computer

Questi metodi verranno descritti nelle sezioni seguenti.

## Anteprima dei preset tramite un ingresso MIDI

L'ingresso MIDI è sempre attivo, cioè, quando una tastiera MIDI è collegata al proprio computer (e correttamente configurata), è possibile iniziare direttamente a riprodurre direttamente le note per ascoltare l'anteprima del preset selezionato.

## Anteprima dei preset tramite un file MIDI

Procedere come segue:

1. Nel menu a tendina Modalità Sequenza selezionare “Carica file MIDI”
2. Nella finestra di dialogo che si apre, raggiungere il file MIDI desiderato e fare clic su Apri.  
Il nome del file MIDI viene visualizzato nel menu a tendina.
3. Fare clic sul pulsante Riproduci che si trova a sinistra del menu a tendina.

Le note ricevute dal file MIDI vengono ora riprodotte con applicate le impostazioni del preset traccia.

⇒ I file MIDI usati di recente vengono mantenuti nel menu, in modo da potervi accedere in maniera estremamente rapida. Per eliminare una voce da questo elenco, selezionarla dal menu e usare l’opzione “Elimina file MIDI”.

## Anteprima dei preset tramite il Registratore di sequenza

La funzione Registratore di sequenza consente di ripetere in maniera continua una determinata sequenza di note in loop.

Per usare il registratore di sequenza, procedere come segue:

1. Nel menu a tendina Modalità Sequenza, selezionare Registratore di sequenza.
2. Inserire le note via MIDI o tramite la tastiera del computer.

Il pulsante Riproduci viene automaticamente attivato e si potranno sentire istantaneamente le note suonate, con le impostazioni dei preset applicate.

- Quando si ferma la riproduzione delle note e si attende per 2 secondi, la sequenza delle note riprodotta fino a quel momento verrà eseguita come loop continuo.

Per utilizzare un’altra sequenza, inserire semplicemente delle nuove note.

⇒ Non è possibile usare il Registratore di sequenza quando si esegue l’anteprima dei preset tramite un file MIDI.

## Anteprima dei preset tramite la tastiera del computer

Procedere come segue:

1. Attivare il pulsante “Ingresso tramite la tastiera del computer”.

Il display della tastiera nella sezione Pre-ascolto, funziona allo stesso modo della Tastiera Virtuale, consultare il capitolo “Riproduzione e Barra di Trasporto” del Manuale Operativo.

- ⚠ Quando si attiva il pulsante “Ingresso tramite la tastiera del computer”, la tastiera del computer viene usata esclusivamente per le sezioni Pre-ascolto; di conseguenza, i comandi da tastiera soliti sono bloccati. Le sole eccezioni sono:  
[Ctrl]/[Command]-[S] (Salva), Num [\*] (Avvia/Ferma Registrazione), [Barra Spaziatrice] (Avvia/Ferma Riproduzione), Num [1] (Salta al locatore sinistro), [Canc] o [Backspace] (Canc), Num [/] (Ciclo On/Off), [F2] (Mostra/Nascondi Barra di Trasporto).

2. Inserire le note usando i tasti corrispondenti sulla tastiera del computer.

## Anteprima dei Banchi di Pattern

I Banchi di Pattern contenenti dei pattern di batteria possono essere creati con il plug-in MIDI Beat Designer. Maggiori informazioni sul Beat Designer e sulle relative funzioni sono disponibili nel capitolo “Effetti MIDI” del documento in PDF separato “Riferimento dei Plug-in”. Un banco di pattern contiene 4 sotto-banchi, i quali contengono a loro volta 12 pattern ciascuno. Nella sezione Pre-ascolto di un banco di pattern, un display in stile tastiera consente di selezionare un sotto-banco (fare clic su un numero in cima) e un pattern (fare clic su un tasto).



- Per ascoltare in anteprima un pattern, selezionare il banco di pattern nella sezione dei Risultati; scegliere quindi un sotto-banco e il pattern desiderati. Infine, fare clic sul pulsante Riproduci.

Si noti che i sotto-banchi possono contenere un pattern vuoto. Se si seleziona un pattern vuoto nella sezione Pre-ascolto, non si avrà alcun effetto. I pattern che contengono dei dati sono indicati da un cerchio nella parte superiore del tasto nel display.

- La funzione “Riproduci automaticamente l'elemento selezionato nell'elenco dei risultati” funziona come per i file audio, vedere sopra.

## La sezione Filtri

Grazie a MediaBay, è possibile effettuare delle ricerche file molto dettagliate.

### Applicare un filtro basato sugli attributi



MediaBay, non solo consente di visualizzare e modificare alcuni degli attributi standard rilevati in tutti i file presenti nel computer, ma offre anche degli attributi, (o “etichette”) pre-configurati, utili per organizzare i propri file multimediali.

La sezione Filtri visualizza tutti i valori trovati per una specifica etichetta. Selezionando uno di questi valori, si ottiene un elenco di file che presentano tutti quel particolare valore per l'attributo. Per esempio, si potrebbero cercare le frequenze di campionamento e usare 44.1 kHz per ottenere un elenco di tutti i file caratterizzati da questo particolare valore.

Il vantaggio dell'utilizzo degli attributi diventa evidente quando si ha la necessità di individuare un file specifico all'interno di un database molto ampio, senza conoscerne il nome.

La sezione Filtri visualizza sempre le colonne degli attributi, ciascuna con il proprio elenco di valori attributo. Se le colonne sono sufficientemente ampie, il numero di file che soddisfa questi criteri viene visualizzato a destra del nome del filtro.

Per definire un filtro basato su un attributo, fare clic sui valori in una delle colonne degli attributi: nell'elenco dei Risultati vengono quindi visualizzati solamente i file che soddisfano i valori degli attributi selezionati. Selezionare più valori attributo da altre colonne per perfezionare ulteriormente l'efficacia del filtro.

⚠ Alcuni attributi sono collegati direttamente tra di loro (ad es. per ciascun valore Category, si avranno di-sponibili determinati valori Sub Category). Se si modifica il valore in una di queste colonne degli attributi, si avranno diversi valori nelle altre colonne!

⚠ Ciascuna colonna degli attributi visualizza solamente i valori degli attributi trovati nella posizione al momento selezionata! Ciò significa che se si seleziona un'altra posizione, potrebbero venire visualizzati degli attributi diversi.

- Valori degli attributi selezionati nella stessa colonna formano una condizione OR.

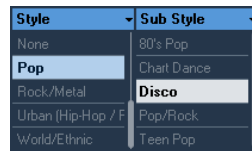
Ciò significa che i file, per poter essere visualizzati nell'elenco dei Risultati, devono essere identificati in base a uno o all'altro valore degli attributi.



⇒ Si noti che ciò non è valido per l'attributo Character, il quale forma sempre una condizione AND, vedere di seguito.

- Valori degli attributi in colonne diverse formano una condizione AND.

Ciò significa che i file, per poter essere visualizzati nell'elenco dei Risultati, devono essere etichettati in base a tutti questi valori degli attributi.



L'assegnazione dei valori degli attributi ai propri file ne rende più semplice l'organizzazione.

## Altre opzioni di ricerca per attributi

- È possibile modificare il tipo di attributo che deve essere visualizzato in ciascuna colonna, facendo clic sul titolo della colonna e selezionando un altro attributo dal menu contestuale.
- Per selezionare un valore per un attributo, cliccarci sopra; per de-selezionarlo, fare clic di nuovo sul relativo valore. È possibile selezionare più di un valore in ogni colonna attributo.
- È possibile azzerare tutte le impostazioni nelle colonne degli attributi, facendo clic sul pulsante Reset Filtro che si trova in alto a destra nella sezione Filtri. Facendo clic su questo pulsante si azzerano anche l'elenco dei Risultati.

## Modificare gli attributi

### Modificare gli attributi nell'elenco dei Risultati

Gli attributi possono essere modificati direttamente nell'elenco dei Risultati. Ciò consente ad esempio di assegnare delle etichette a una libreria di loop.

Procedere come segue:

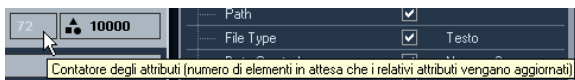
1. Nell'elenco dei Risultati, selezionare il file (o i file) per il quale si desidera modificare il valore di un attributo.
2. Fare clic nella colonna relativa al valore etichetta che si desidera assegnare.

A seconda del tipo di attributo, comparirà un menu a tendina con i valori etichetta organizzati in sotto-menu, oppure, nel caso di valori numerici, sarà possibile inserire i valori direttamente nel campo corrispondente.

3. Scegliere dei valori dai menu a tendina e/o inserire i valori numerici desiderati.

### Modificare gli attributi di più file contemporaneamente

Non esiste un limite al numero di file che è possibile etichettare in un solo passaggio, ma va ricordato che l'assegnazione di etichette a un numero molto elevato di file contemporaneamente potrebbe richiedere parecchio tempo. Questa operazione avviene in background, in modo da consentire di continuare il proprio lavoro con le modalità consuete. Tramite il Contatore degli Attributi che si trova sopra l'elenco dei Risultati è possibile visualizzare il numero di file che devono ancora essere aggiornati.



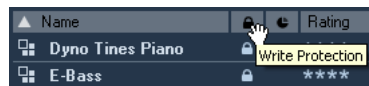
- Se si chiude Cubase Studio prima che il Contatore degli Attributi abbia raggiunto il valore zero, viene visualizzata una finestra con una barra di progresso, a indicare il tempo rimanente necessario per il completamento del processo di aggiornamento. È possibile decidere di interrompere questo processo.

In questo caso, solamente i file che sono stati aggiornati prima della pressione del comando "Annulla" acquisiranno i nuovi valori degli attributi.

### Modificare gli attributi dei file protetti da scrittura

I file multimediali possono essere protetti dalla scrittura per innumerevoli ragioni: potrebbero far parte di contenuti forniti da un soggetto terzo che li ha protetti dalla copia, possono essere stati protetti in modo da non sovrascriverli accidentalmente, oppure a causa del fatto che il formato potrebbe limitare le operazioni di scrittura da parte di MediaBay.

In MediaBay, lo stato di protezione dalla copia dei file viene visualizzato nella colonna Write Protection dell'elenco dei Risultati.



Tuttavia, potrebbero esserci dei casi in cui si ha necessità di definire degli attributi per dei file protetti da scrittura. Ad esempio, nel caso in cui si desidera applicare degli attributi a dei file appartenenti ai contenuti forniti con Cubase Studio, oppure se si sta lavorando sugli stessi file insieme a diversi altri utenti, e non è possibile modificare tali file. In scenari di questo tipo, è comunque possibile continuare a lavorare con le modalità consuete sui propri file.

In MediaBay si possono infatti modificare i valori degli attributi di file protetti da scrittura. Queste modifiche non vengono tuttavia scritte sul disco, ma hanno effetto solamente in MediaBay.

- Quando si specificano dei valori degli attributi per un file protetto da scrittura, ciò si riflette nella colonna Pending Tags (etichette in sospenso) che si trova a fianco della colonna Write Protection nell'elenco dei Risultati. Si noti che se si esegue una nuova scansione dei contenuti di MediaBay e se i file su hard disk sono cambiati dall'ultima scansione effettuata, saranno perse tutte le etichette in sospenso per quel file.

- Se un file possiede delle etichette in sospeso, e si desidera scrivere gli attributi corrispondenti sul file, è necessario prima rimuovere la protezione dalla scrittura e quindi selezionare il comando “Scrivi Tag su File” dal menu contestuale.

- È possibile modificare lo stato di protezione dalla scrittura dei propri file, sempre che il tipo di file consenta operazioni di scrittura e che si abbiano i necessari permessi sul sistema: per impostare o rimuovere l'attributo di protezione dalla scrittura per un file, selezionarlo semplicemente nell'elenco dei Risultati e selezionare “Imposta/Rimuovi Protezione dalla Scrittura” dal menu contestuale.

⇒ Se si usa un programma diverso da Cubase Studio per modificare lo stato di protezione dalla scrittura per un file, ciò non verrà riflesso in MediaBay, fino a che non si esegue una nuova scansione dei file!

## Le finestre Loop Browser e Sound Browser

Le voci Loop Browser e Sound Browser nel menu Media aprono due diverse “viste” di MediaBay. Il Loop Browser è preconfigurato per eseguire una navigazione rapida tra i propri “loop”, cioè file audio, loop MIDI e banchi di pattern. La posizione di navigazione di default è il nodo VST Sound. Analogamente, il Sound Browser è configurato in modo tale da consentire di individuare rapidamente e con facilità il suono cercato, senza dover configurare la finestra. Di default, esso è impostato per visualizzare i preset traccia e i preset plug-in. La posizione di navigazione di default è il nodo VST Sound.

Il Loop Browser e il Sound Browser offrono le stesse funzioni di MediaBay: è possibile quindi specificare diverse posizioni di navigazione, definire delle ricerche, configurare a piacere i pannelli disponibili, ecc., come descritto in precedenza in questo capitolo.

## Preferenze

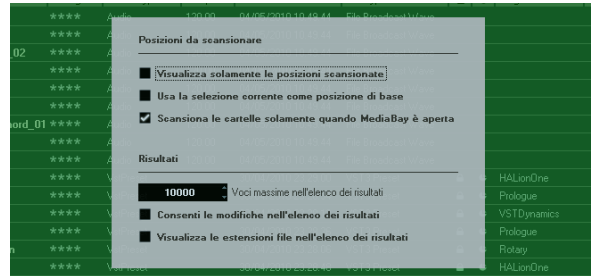
Nella finestra di dialogo Preferenze di Cubase Studio, sono disponibili opzioni e impostazioni che controllano il comportamento globale del programma. La finestra di dialogo Preferenze contiene una pagina MediaBay speciale. Queste impostazioni sono disponibili anche all'interno di MediaBay.

Per aprire il pannello delle Preferenze di MediaBay, procedere come segue:

1. Fare clic sul pulsante Preferenze MediaBay nell'angolo in basso a sinistra della finestra.



- Compare un pannello trasparente che copre la finestra, nel cui centro si trova un'area grigia in cui sono visualizzate le preferenze disponibili per la sezione Posizioni da scansionare e in cui è riportato l'elenco dei Risultati.



2. Configurare MediaBay in base alle proprie esigenze, attivando/disattivando le opzioni disponibili.

Nella sezione Posizioni da scansionare, sono disponibili le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Visualizza solamente le posizioni scansionate	Attivare questa opzione per nascondere tutte le cartelle che non sono inserite nelle posizioni da scansionare. In tal modo, l'albero di visualizzazione nella sezione Definisci le posizioni da scansionare rimarrà più ordinato.
Usa la selezione corrente come posizione di base	Attivare questa opzione per visualizzare solamente le cartelle selezionate, con le relative sotto-cartelle. Per tornare a visualizzare tutte le cartelle, disattivare questa opzione.



Opzione	Descrizione
Scansiona le cartelle solamente quando MediaBay è aperta	Se attiva, Cubase Studio scansiona i file multimediali solamente quando la finestra MediaBay è aperta. Quando l'opzione non è attiva, le cartelle vengono scansionate in background, anche quando la finestra MediaBay viene chiusa. Tuttavia, Cubase Studio non scansionerà mai le cartelle quando è in corso la riproduzione o la registrazione.

Nella sezione Risultati, sono disponibili le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Voci massime nell'elenco dei risultati	Usare questo parametro per definire il numero massimo di file visualizzati nell'elenco dei Risultati. Ciò consente di evitare di trovarsi con elenchi di file troppo lunghi e ingestibili. Si noti che MediaBay non prevede la visualizzazione di alcun messaggio di allerta se viene raggiunto il numero massimo di file e potrebbero verificarsi delle situazioni in cui un determinato file cercato potrebbe non venire trovato a causa proprio del raggiungimento del numero massimo di file.
Visualizza le estensioni file nell'elenco dei risultati	Se attiva, le estensioni dei nomi dei file (ad esempio .wav o .cpr) vengono visualizzate nell'elenco dei Risultati.

## Comandi da tastiera

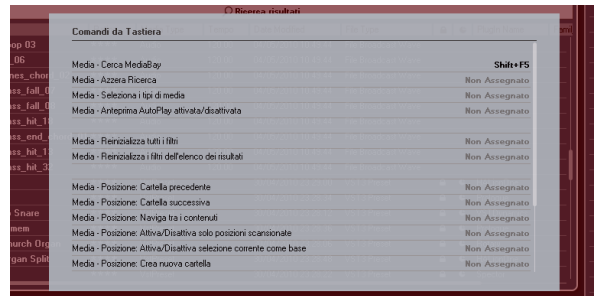
Dalla finestra di MediaBay è possibile visualizzare i comandi da tastiera di MediaBay che sono disponibili. Ciò è utile per ottenere una rapida panoramica relativa ai comandi da tastiera di MediaBay assegnati e di quelli disponibili.

Per aprire il pannello dei Comandi da Tastiera procedere come segue:

1. Fare clic sul pulsante Comandi da Tastiera nell'angolo in basso a sinistra della finestra.



Compare un pannello trasparente che copre la finestra, al cui centro si trova un'area di colore grigio in cui sono visualizzati i comandi da tastiera disponibili.



- Se si desidera avere solamente una panoramica dei comandi da tastiera, è possibile uscire dal pannello facendo clic sullo sfondo del pannello stesso (non sull'area grigia).
- Se si desidera assegnare o modificare i comandi da tastiera, fare clic sull'area grigia.

Si apre la finestra di dialogo Comandi da Tastiera, nella quale è possibile configurare e modificare i comandi desiderati; consultare il capitolo "Comandi da Tastiera" nel Manuale Operativo.



## Lavorare con le finestre collegate a MediaBay

Il concetto che sta alla base di MediaBay si ritrova all'interno di tutto il programma, ad esempio quando si aggiungono delle nuove tracce o quando si selezionano dei preset per i VST Instrument o per gli effetti. Il flusso di lavoro all'interno di tutte le finestre collegate a MediaBay è lo stesso di quello all'interno della stessa MediaBay. Di seguito sono riportati alcuni esempi.

### Aggiungere tracce

Quando si selezionano le opzioni Aggiungi Traccia dal menu Progetto, si apre la seguente finestra di dialogo:



La finestra di dialogo Aggiungi Traccia per una traccia audio

Fare clic sul pulsante Naviga per espandere la finestra in modo da visualizzare l'elenco dei Risultati (lo stesso che si trova in MediaBay). Vengono comunque visualizzati solamente i tipi di file che possono essere usati in quel particolare contesto.

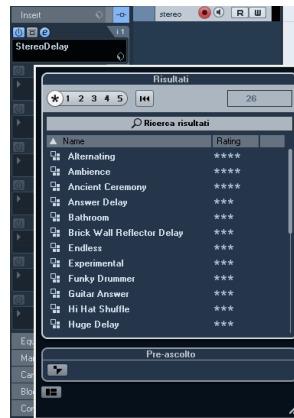


È anche possibile applicare dei preset traccia alle tracce esistenti. La finestra di dialogo che si apre in questo caso è la stessa di sopra.

### Applicare preset per gli effetti

Se viene inserito un effetto in insert, è possibile scegliere tra un'ampia varietà di preset, tramite il menu a tendina Preset, per quel particolare slot degli effetti.

Si apre il Browser dei Preset:



### Applicare preset per gli Instrument

Quando si lavora con dei VST Instrument, è possibile scegliere tra un'ampia varietà di preset, tramite il menu a tendina Preset. Si apre il Browser dei Preset:



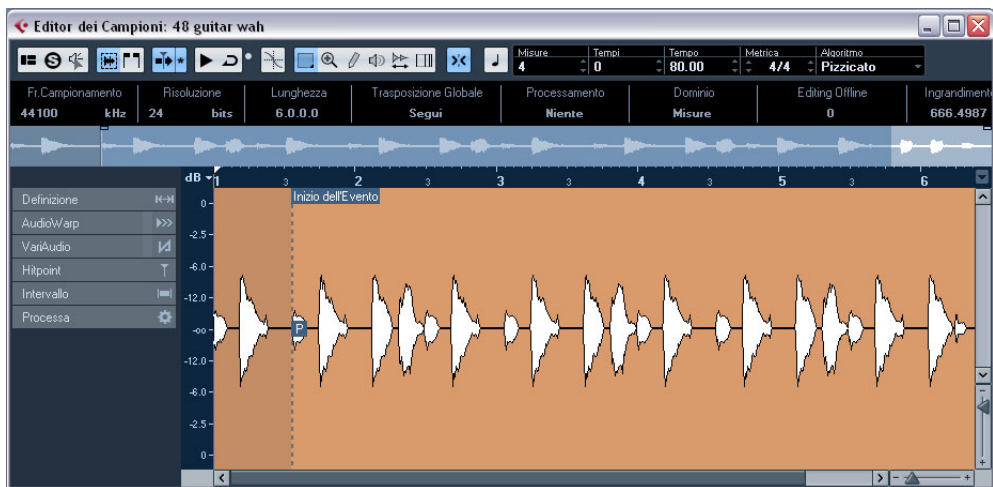
I preset per i VST Instrument possono essere suddivisi in due gruppi: "preset" contenenti le impostazioni dell'intero plug-in (per Instrument multi-timbrici; ciò significa che sono disponibili le impostazioni per tutti i sound slot e le impostazioni globali) e i "programmi", contenenti solamente le impostazioni per un singolo programma (per Instrument multi-timbrici; ciò significa che sono disponibili le impostazioni per un solo sound slot). In MediaBay, questi due tipi di preset possono essere riconosciuti dalle relative icone. In tal modo, è possibile vedere direttamente se un preset VST contiene uno o più suoni.

Icona	Descrizione
	Questo preset contiene le impostazioni per tutti i programmi caricati.
	Questo preset contiene le impostazioni solamente per il primo degli slot degli Instrument selezionati.

**4**

**L'Editor dei Campioni**

## Panoramica della finestra



L'Editor dei Campioni consente di visualizzare e manipolare il materiale audio tramite operazioni di taglia, incolla, eliminazione o disegno di dati audio e attraverso l'applicazione di processi o effetti. Questo tipo di editing è di tipo "non-distruttivo": il file vero e proprio (se creato o importato dal di fuori del progetto) non subirà modifiche e usando la funzione Storia del Processing Offline sarà possibile annullare modifiche o invertire le impostazioni originali in qualsiasi momento. Per maggiori informazioni, consultare il capitolo "Processi e funzioni audio" nel Manuale Operativo.

L'Editor dei Campioni contiene anche la maggior parte delle funzioni di AudioWarp, cioè le funzioni di modifica della durata (time stretching) in tempo reale e di pitch shift (variazione della frequenza di una nota musicale) in Cubase Studio. Queste funzioni possono essere usate per far coincidere il tempo di qualsiasi loop audio al tempo del progetto (riferirsi a ["AudioWarp: far coincidere l'audio al tempo del progetto"](#) a pag. 45).

Un'altra funzione speciale dell'Editor dei Campioni è l'individuazione degli hitpoint. Gli hitpoint consentono di creare delle "porzioni" (detti anche "slice"), che possono essere utili in molte situazioni, ad esempio per modificare il tempo senza agire sull'intonazione (riferirsi a ["Lavorare con gli hitpoint e le porzioni"](#) a pag. 51).

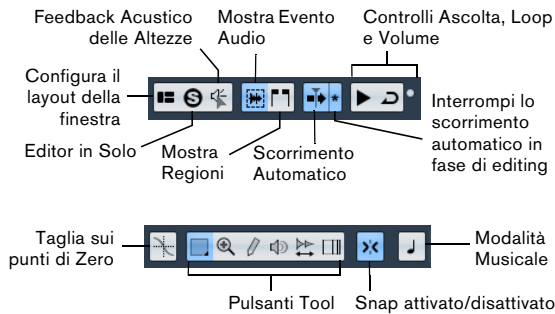
⇒ Il termine "loop" viene usato molto spesso in questo capitolo, e in questo contesto significa generalmente un file audio con base tempo musicale. Ciò significa che la lunghezza del loop rappresenta un determinato numero di misure a un determinato valore di tempo. Riproducendo il loop al tempo corretto in un ciclo impostato alla giusta lunghezza, si otterrà un loop continuo senza interruzioni.

### Aprire l'Editor dei Campioni

Per aprire l'Editor dei Campioni, fare doppio clic su un evento audio nella Finestra Progetto o nell'Editor delle Parti Audio, oppure fare doppio clic su una clip audio nel Pool. È possibile tenere aperta più di una finestra dell'Editor dei Campioni contemporaneamente.

⇒ Facendo doppio clic su una parte audio nella Finestra Progetto, si apre l'Editor delle Parti Audio, anche se la parte contiene solamente un evento audio singolo. Per maggiori informazioni, consultare il capitolo "L'Editor delle Parti Audio" nel Manuale Operativo.

## La toolbar



A destra degli strumenti viene visualizzata la lunghezza stimata del file audio, in misure e quarti (PPQ) insieme al tempo stimato e all'indicazione tempo. Se si desidera utilizzare la Modalità Musicale, verificare sempre che la lunghezza in misure corrisponda al file audio importato. Se necessario, ascoltare l'audio e inserire la lunghezza in misure corretta. Il menu a tendina Algoritmo consente di selezionare un algoritmo per l'operazione di modifica della durata in tempo reale.

Misure	Tempi	Tempo	Metrica	Algoritmo
4	0	80.00	4/4	Pizzicato

È possibile personalizzare la toolbar cliccandoci sopra col tasto destro e usando il menu contestuale per nascondere o visualizzare a piacimento le voci presenti. Per maggiori informazioni su come configurare la toolbar, consultare il capitolo "Personalizzazione" nel Manuale Operativo.

## La Linea Info

La Linea Info viene visualizzata sotto la toolbar e riporta alcune informazioni relative alla clip audio:

Formato audio e lunghezza			Stato Trasposizione Globale
Campionamenti	Risoluzione	Lunghezza	Trasposizione Globale
48000 kHz	24 bits	34.0.3.52	Segui

Stato tempo reale		Numero di modifiche eseguiti sulla clip	
Processamento	Dominio	Editing Offline	Ingrandimento
Altezza note	Misure	0	32.5040

Formato di visualizzazione selezionato      Fattore di Ingrandimento

Intervallo di selezione corrente		Altezza originale e deviazione	
Selezione	Altezza contr.	Altezza orig.	
0.0.0.40 [ 23.2.4.25 - 23.2.4.65 ]	F3 +0%	D#3 -21%	

Altezza corrente e deviazione

Inizialmente, i valori di lunghezza e di posizione sono visualizzati nel formato specificato nella finestra di dialogo Impostazioni Progetto. Per maggiori informazioni su come configurare la linea info, consultare il capitolo "Personalizzazione" nel Manuale Operativo.

- Per visualizzare o nascondere la Linea Info, fare clic sul pulsante "Configura il layout della finestra" nella toolbar e attivare o disattivare l'opzione Linea Info.

## L'Inspector dell'Editor dei Campioni

Nella parte sinistra dell'Editor dei Campioni si trova l'Inspector dell'Editor dei Campioni. Esso contiene strumenti e funzioni per lavorare all'interno dell'Editor.

Per maggiori informazioni sulla gestione delle varie sezioni dell'Inspector, consultare il capitolo "La finestra Progetto" nel Manuale Operativo.

## La pagina Definizione



La pagina Definizione consente di modificare la griglia audio e definire il contesto musicale del materiale audio utilizzato. Ciò è utile se si hanno dei loop audio o dei file che si desidera far coincidere al tempo del progetto, riferirsi a ["AudioWarp: far coincidere l'audio al tempo del progetto"](#) a pag. 45. Se è aperta la pagina Definizione, viene visualizzato un secondo righello, che riporta la struttura musicale del materiale audio utilizzato.

## La pagina AudioWarp



La pagina AudioWarp consente di regolare le impostazioni di tempo del materiale audio. Ciò include l'applicazione dello swing e le modifiche manuali del ritmo dell'audio, tramite il trascinarsi dei quarti alle posizioni tempo nella griglia (riferirsi a [“Warp Libero”](#) a pag. 49).

- Se si fa clic sul pulsante “Disabilita le Modifiche di Warp”, tutte le modifiche di warp effettuate vengono disabilitate, consentendo così di comparare il suono modificato con il suono originale del proprio file audio.

Il display comunque non cambia. Le operazioni di modifica della durata applicate dalla Modalità Musicale non vengono disabilitate. L'opzione “Disabilita le Modifiche di Warp” viene disattivata quando si annullano le operazioni di warp, oppure quando si chiude l'Editor dei Campioni e non verrà richiamata alla sua riapertura.

## La pagina Hitpoint



In questa pagina è possibile contrassegnare e modificare i transienti o gli hitpoint dell'audio (riferirsi a [“Lavorare con gli hitpoint e le porzioni”](#) a pag. 51). Gli hitpoint consentono di dividere l'audio e creare mappe di groove quantizzate dal materiale audio utilizzato. Si possono anche creare marker, regioni ed eventi basate sugli hitpoint.

## La pagina Intervallo



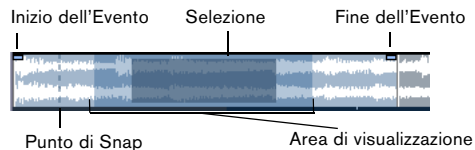
In questa pagina sono disponibili diverse funzioni per lavorare con intervalli e selezioni (riferirsi a [“Definire le selezioni”](#) a pag. 41).

## La pagina Processa



Questa pagina raggruppa i più importanti comandi relativi all'editing audio dei menu Audio e Modifica. Per maggiori informazioni sulle opzioni contenute nei menu a tendina Seleziona Processo e Seleziona Plug-In, consultare il capitolo “Processi e funzioni audio” nel Manuale Operativo.

## La Linea della vista d'insieme



La Linea della vista d'insieme visualizza l'intera clip. La sezione correntemente visualizzata nel display principale delle forme d'onda dell'Editor dei Campioni (l'area di visualizzazione) è indicata da un rettangolo blu nella Linea della vista d'insieme e viene visualizzato anche l'intervallo di selezione corrente. Se il pulsante “Mostra Evento Audio” è attivato nella toolbar, l'inizio/fine dell'evento e i punti di snap vengono visualizzati anche nella Linea della vista d'insieme.

- Per visualizzare altre sezioni della clip, spostare l'area di visualizzazione nella Linea della vista d'insieme.

Fare clic sulla metà inferiore dell'area di visualizzazione e trascinarla a destra o a sinistra per spostarla.

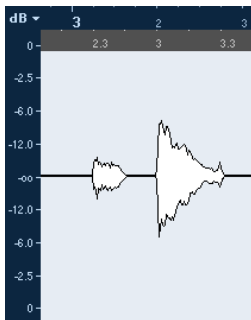
- Per aumentare o ridurre l'ingrandimento in senso orizzontale, ridimensionare l'area di visualizzazione, trascinandolo i relativi bordi destro o sinistro.
- Per definire una nuova area di visualizzazione, fare clic nella metà superiore della Linea della vista d'insieme e disegnare un rettangolo.

## Il righello

Il righello dell'Editor dei Campioni si trova tra la Linea della vista d'insieme il display delle forme d'onda. La struttura e le funzioni del righello sono illustrate nel dettaglio nel capitolo "La Finestra Progetto" nel Manuale Operativo. Quando la pagina Definizione è aperta, un righello aggiuntivo riporta la struttura musicale del file audio.



## Il display delle forme d'onda e la scala di livello



Il display delle forme d'onda visualizza l'immagine della forma d'onda della clip audio in cui è in corso l'editing, in base allo stile impostato nelle Preferenze (pagina Visualizzazione Eventi-Audio), consultare il capitolo "La Finestra Progetto" nel Manuale Operativo. A sinistra del display delle forme d'onda viene visualizzata una scala di livello, che indica l'ampiezza dell'audio.

- È possibile selezionare se il livello viene visualizzato in percentuale o in dB. Per fare ciò, aprire il menu a tendina in cima alla scala di livello e selezionare l'opzione desiderata.



- Selezionare l'opzione "Visualizza l'asse di metà livello" dal menu contestuale del display delle forme d'onda, se si desidera che vengano visualizzati gli assi di metà livello.



## Operazioni

### Ingrandimento

L'ingrandimento nell'Editor dei Campioni viene eseguito secondo le procedure di ingrandimento standard, con le seguenti note speciali da tenere a mente:

- Il cursore di ingrandimento verticale modifica la scala verticale, relativamente all'altezza della finestra dell'editor, in modo simile alle operazioni di ingrandimento sulle forme d'onda nella Finestra Progetto (consultare il capitolo "La Finestra Progetto" nel Manuale Operativo). Se la preferenza "Strumento Ingrand. Standard: Zoom Solo Orizzontale" (pagina Modifica-Strumenti) è disattivata e si traccia un rettangolo con lo strumento Ingrandimento, ne sarà influenzato anche l'ingrandimento in senso verticale.

Le seguenti opzioni relative all'Editor dei Campioni sono disponibili nel sotto-menu Ingrandimento del menu Modifica o nel menu contestuale:

Opzione	Descrizione
Aumenta Ingrandimento	Aumenta l'ingrandimento di uno step, centrato sulla posizione del cursore.
Riduci Ingrandimento	Diminuisce l'ingrandimento di uno step, centrato sulla posizione del cursore.
Massimo Ingrandimento	Esegue un ingrandimento in modo che tutta la clip sia visibile nell'editor.
Ingrandisci Selezione	Esegue un ingrandimento in modo che la selezione corrente occupi lo schermo dell'editor.
Zoom su Selezione (Oriz.)	Esegue un ingrandimento in orizzontale in modo che la selezione corrente occupi lo schermo dell'editor.
Ingrandisci sull'Evento	Esegue un ingrandimento in modo che l'editor visualizzi la selezione della clip corrispondente all'evento audio modificato. Questa opzione non è disponibile se si apre l'Editor dei Campioni dal Pool (nel qual caso viene aperta l'intera clip, non un evento singolo).
Aumenta/Riduci Ingrandimento verticale	Corrisponde all'utilizzo del cursore verticale (vedere sopra).
Annulla/Ripeti Ingrandimento	Queste opzioni permettono di annullare/ripetere l'ultima operazione di ingrandimento.

- L'impostazione dell'ingrandimento corrente viene visualizzata nella Linea Info, sottoforma di un valore "campioni per pixel".

⇒ È possibile eseguire un ingrandimento orizzontale fino a raggiungere un fattore di ingrandimento pari a meno di un campione per pixel! Ciò è necessario per lavorare di precisione con lo strumento Disegna (riferirsi a ["Usare lo strumento Disegna nell'Editor dei Campioni"](#) a pag. 44).

- Se è stato eseguito un ingrandimento pari a un campione per pixel o meno, l'aspetto dei campioni dipende dall'opzione "Interpolazione Immagini Audio" nelle Preferenze (pagina Visualizzazione Eventi–Audio).

Se l'opzione è disattivata, i valori dei singoli campioni vengono visualizzati come "gradini". Se l'opzione è attiva essi sono interpolati in forma di "curve".

## Ascolto

Anche se è possibile usare i comandi di riproduzione regolari per riprodurre l'audio quando è aperto l'Editor dei Campioni, spesso è utile ascoltare solamente il materiale su cui si sta lavorando.

⇒ In Cubase Studio, per l'ascolto viene sempre usato il bus Main Mix.



Facendo clic sull'icona Ascolta nella toolbar, viene riprodotto l'audio modificato, in base ai seguenti criteri:

- Se è stata definita una selezione, essa verrà riprodotta.
- Se non è stata definita alcuna selezione ed è disattivata l'opzione "Mostra Evento", la riproduzione verrà avviata alla posizione del cursore.
- Se l'icona Ascolta Loop è attiva, la riproduzione continuerà ripetutamente finché non viene disattivata l'icona Ascolta Loop. Altrimenti, la sezione verrà riprodotta una sola volta.

⇒ È disponibile un pulsante Riproduci separato per ascoltare in anteprima le regioni, riferirsi a ["Ascoltare le regioni"](#) a pag. 43.

### Utilizzo dello strumento Riproduci

Se si fa clic in un punto qualsiasi del display delle forme d'onda con lo strumento Riproduci, tenendo il pulsante del mouse premuto, la clip viene riprodotta a partire dalla posizione di clic. La riproduzione continua fino al rilascio del pulsante del mouse.

### Utilizzo del Feedback Acustico



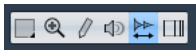
Se si attiva il pulsante "Feedback Acustico delle Altezze" nella toolbar, l'audio verrà riprodotto quando lo si modifica in senso verticale, cioè quando se ne modifica l'altezza. In questo modo è possibile ascoltare con facilità le modifiche effettuate.

## Utilizzo dei comandi da tastiera

Se si attiva l'opzione "Attiva/Disattiva Riproduzione Anteprima Locale" nella finestra di dialogo delle Preferenze (pagina Trasporto), per avviare/fermare l'ascolto si può usare la [Barra Spaziatrice]. Questa operazione corrisponde a fare clic sull'icona Ascolta nella toolbar.

⇒ L'Editor dei Campioni supporta anche i comandi da tastiera "Anteprima Inizia" e "Anteprima Ferma" nella categoria Media della finestra di dialogo Comandi da Tastiera. Questi comandi da tastiera fermano la riproduzione corrente, sia che ci si trova in modalità riproduzione normale che in modalità anteprima.

## Scrub



Lo strumento Scrub consente di individuare posizioni nell'audio, riproducendolo (avanti o indietro) a qualsiasi velocità si desideri:

1. Selezionare lo strumento Scrub.
2. Fare clic nel display delle forme d'onda e mantenere premuto il pulsante del mouse. Il cursore di progetto si porta alla posizione di clic.
3. Trascinare verso sinistra o destra. L'audio viene riprodotto. Velocità e intonazione della riproduzione dipendono dalla velocità con la quale si esegue il trascinamento.

## Regolare i punti di snap

Il punto di snap è un marker all'interno di un evento audio. Esso viene usato come posizione di riferimento quando si spostano eventi con lo snap attivato, in modo che il punto di snap sia "magnetico" nei confronti di qualsiasi posizione di snap selezionata.

Di default, il punto di snap viene impostato all'inizio dell'evento audio, ma spesso può essere utile spostare il punto di snap a una posizione "di rilievo" all'interno del materiale audio, come ad esempio un attacco.

Per regolare un punto di snap, procedere come segue:

1. Attivare l'opzione "Mostra Evento Audio" nella toolbar, in modo che l'evento venga visualizzato nell'editor.
2. Se necessario, scorrere la vista fino a quando l'evento è visibile e individuare la bandierina "P" nell'evento stesso. Se questa non è stata modificata in precedenza, la si potrà trovare all'inizio dell'evento.
3. Fare clic sulla bandierina "P" e trascinarla alla posizione desiderata.

È anche possibile regolare il punto di snap impostando il cursore di progetto alla posizione desiderata, e selezionando "Punto di Snap sul Cursore" dal menu Audio.



Il punto di snap verrà impostato alla posizione del cursore. Questo metodo può anche essere usato nella Finestra Progetto e nell'Editor delle Parti Audio.

È anche possibile definire un punto di snap per una clip (per la quale non sono ancora presenti degli eventi).

- ⚠ Quando si imposta l'inizio della griglia nella pagina Definizione, il punto di snap viene spostato all'inizio della griglia stessa (riferirsi a "[Regolazione Manuale](#)" a pag. 47).

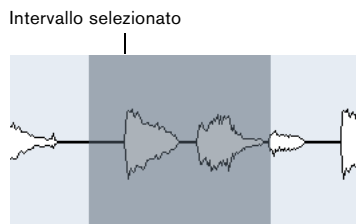
Fare doppio-clic sul loop nel Pool per aprirlo nell'Editor dei Campioni. Dopo avere impostato il punto di snap, è possibile inserire la clip all'interno del progetto, dal Pool o dall'Editor dei Campioni, con la posizione del punto di snap impostata.

- ⚠ Gli eventi e le clip possono avere diversi punti di snap. Se si apre una clip dal Pool è possibile modificarne il punto di snap. Se si apre una clip dalla Finestra Progetto, è possibile modificare il punto di snap dell'evento. Il punto di snap della clip serve da modello per il punto di snap dell'evento. Tuttavia, è lo stesso punto di snap dell'evento che viene preso in considerazione in fase di snapping.



## Definire le selezioni

Per selezionare una sezione audio nell'Editor dei Campioni, fare clic e trascinare con lo strumento Selezione Intervallo.



- Se nella toolbar è attiva l'opzione Taglia sui punti di Zero, l'inizio e la fine della selezione sono sempre al punto di zero crossing.
- È possibile ridimensionare la selezione trascinandone i bordi destro e sinistro, oppure tramite [Shift]-clic.
- La selezione corrente è indicata nei campi corrispondenti nella pagina Intervallo dell'Inspector dell'Editor dei Campioni.

È possibile modificare in modo accurato la selezione cambiando questi valori. Si noti che i valori sono relativi all'inizio della clip, piuttosto che alla linea del tempo del progetto.

## Usare il menu Selezione

Nel menu Selezione della pagina Intervallo e nel sottomenu Selezione del menu Modifica, sono disponibili le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Selezione Tutto	Selezione l'intera clip.
Annulla Selezione	Non seleziona audio (la lunghezza della selezione è impostata su "0").
Selezione nel Loop	Selezione tutto l'audio tra i locatori sinistro e destro.
Selezione Evento	Selezione l'audio incluso solo nell'evento modificato. Questa opzione viene visualizzata in grigio se si apre l'Editor dei Campioni dal Pool (nel qual caso viene aperta l'intera clip, non un evento singolo).
Locatori sulla Selezione (solo pagina Intervallo)	Imposta i locatori in modo da includere la selezione corrente. Questa opzione è disponibile solamente se sono stati selezionati uno o più eventi o se è stata effettuata una selezione di un intervallo.
Individua Selezione (solo pagina Intervallo)	Sposta il cursore di progetto all'inizio o alla fine della selezione corrente. È disponibile solo se sono selezionati uno o più eventi o parti (o un intervallo di selezione).

Opzione	Descrizione
Selezione in Loop (solo pagina Intervallo)	Attiva la riproduzione dall'inizio della selezione corrente e continua ancora la riproduzione una volta raggiunta la fine della selezione.
Dall'Inizio al Cursore (solo menu Modifica)	Selezione tutto l'audio tra l'inizio della clip e il cursore di progetto.
Dal Cursore alla Fine (solo menu Modifica)	Selezione tutto l'audio tra il cursore di progetto e la fine della clip. Perché questa opzione abbia effetto, il cursore di progetto deve stare entro i bordi della clip.
Lato Sinistro della Selezione sul Cursore (solo menu Modifica)	Sposta il lato sinistro dell'intervallo di selezione corrente alla posizione del cursore di progetto. Perché questa opzione abbia effetto, il cursore deve stare entro i bordi della clip.
Lato Destro della Selezione al Cursore (solo menu Modifica)	Sposta il lato destro dell'intervallo di selezione corrente alla posizione del cursore di progetto. Perché questa opzione abbia effetto, il cursore deve stare entro i bordi della clip.

## Modificare gli Intervalli di Selezione

Le selezioni effettuate nell'Editor dei Campioni possono essere processate in diversi modi.

Se si va a modificare un evento che è una copia condivisa (cioè l'evento fa riferimento a una clip che è già in uso da parte di altri eventi nel progetto), un messaggio d'allerta chiede se si vuole creare o meno una nuova versione della clip.

- Selezionare "Nuova Versione" se si desidera che le operazioni di modifica abbiano effetto solo sull'evento selezionato. Selezionare "Continua" se si desidera che le operazioni di modifica abbiano effetto su tutte le copie condivise.

⇒ Attivando l'opzione "Non mostrare più questo messaggio" nella finestra di dialogo, tutte le modifiche successive si conformano al metodo selezionato ("Continua" o "Nuova Versione"). È possibile modificare questa impostazione in qualsiasi momento, tramite il menu a tendina "Durante il Processing di Clip Condivise" nella finestra Preferenze (pagina Modifica-Audio).

- Tutte le modifiche effettuate sulla clip vengono visualizzate nella finestra Storia del Processing Offline, rendendo possibile il loro annullamento in un momento successivo (consultare il capitolo "Processi e funzioni audio" nel Manuale Operativo).

## Taglia, Copia e Incolla

I comandi Taglia, Copia e Incolla (nel menu Modifica della pagina Processa dell'Inspector dell'Editor dei Campioni o nel menu Modifica principale) funzionano secondo le seguenti regole:

- Selezionando Copia, la selezione viene copiata negli appunti.
- Selezionando Taglia, la selezione viene rimossa dalla clip e spostata negli appunti.  
La sezione a destra della selezione viene spostata a sinistra per riempire il vuoto che si viene a creare.

- Selezionando Incolla, i dati presenti negli appunti vengono copiati nella clip.

Se è presente una selezione nell'editor, questa viene sovrascritta dai dati incollati. Se non è presente una selezione, i dati incollati vengono inseriti a partire dal cursore di progetto. La sezione a destra della linea viene spostata per fare spazio al materiale incollato.

## Cancella

Selezionando Cancella (dal menu Modifica nella pagina Processa dell'Inspector dell'Editor dei Campioni o nel menu Modifica principale) la selezione viene eliminata dalla clip. La sezione a destra della selezione viene spostata a sinistra per riempire il vuoto.

## Inserisci Silenzio

Selezionando "Inserisci Silenzio" (dal menu Modifica nella pagina Processa dell'Inspector dell'Editor dei Campioni o nel menu Modifica principale o nel sotto-menu Intervallo del menu Modifica principale) viene inserita una sezione di silenzio della stessa lunghezza della selezione corrente, all'inizio di essa.

- La selezione non viene sostituita, ma spostata a destra per fare spazio.

Se si desidera sostituire la selezione, usare invece la funzione "Silenzio" (consultare il capitolo "Processi e funzioni audio" nel Manuale Operativo).

## Processa

Le funzioni di Processamento (nel menu Seleziona Processo, nella pagina Processa dell'Inspector dell'Editor dei Campioni o nel sotto-menu Processa del menu Audio) possono essere applicate alle selezioni nell'Editor dei Campioni, così come possono essere applicati gli effetti (nel

menu Seleziona Plug-In nella pagina Processa dell'Inspector dell'Editor dei Campioni o nel sotto-menu Plug-In del menu Audio). Per maggiori informazioni, consultare il capitolo "Processi e funzioni audio" nel Manuale Operativo.

## Creare un nuovo evento dalla selezione usando il drag&drop

Per creare un nuovo evento che riproduce solamente l'intervallo selezionato, procedere come segue:

1. Selezionare un intervallo.
2. Trascinare l'intervallo di selezione su una traccia audio nella Finestra Progetto.

## Creare una nuova clip o un file audio dalla selezione

Per estrarre una selezione da un evento e creare sia una nuova clip che un nuovo file audio, procedere come segue:

1. Selezionare un intervallo.
2. Aprire il menu contestuale e selezionare "Esporta Selezione" dal sotto-menu Audio.

Viene creata una nuova clip che verrà aggiunta all'interno del Pool, e si apre una nuova finestra dell'Editor dei Campioni con la nuova clip. Questa clip fa riferimento allo stesso file audio della clip originale, ma contiene solamente l'audio corrispondente all'intervallo di selezione.

## Lavorare con le regioni

Le regioni sono sezioni all'interno di una clip. Uno dei loro utilizzi principali è la registrazione in Ciclo, nella quale le differenti "take" (riprese) vengono salvate come regioni (consultare il capitolo "Registrazione" nel Manuale Operativo). È anche possibile usare questa funzione per contrassegnare sezioni importanti all'interno della clip audio. Le regioni possono essere trascinate nella Finestra Progetto dall'Editor dei Campioni o dal Pool per creare nuovi eventi audio.

Le regioni vengono create, modificate e gestite più comodamente all'interno dell'Editor dei Campioni.

## Creare ed eliminare le regioni

1. Selezionare l'intervallo che si desidera convertire in regione.
2. Fare clic sul pulsante “Configura il layout della finestra” e attivare l'opzione Regioni.

Sulla destra viene visualizzato l'elenco delle regioni.



Descrizione	Inizio	Fine	Punto di Snap
Regione 1	2.01.01.058	2.03.01.010	2.01.01.058
Regione 2	2.04.02.081	3.01.04.085	2.04.02.081
Regione 3	3.02.04.027	3.04.01.004	3.02.04.027

3. Fare clic sul pulsante Aggiungi Regione sopra l'elenco Regioni (o selezionare “Evento o Intervallo come Regione” dal sotto-menu Avanzato del menu Audio).

Viene creata una regione corrispondente all'intervallo selezionato.

4. Per assegnare un nome a una regione, cliccarci sopra nell'elenco e digitare un nuovo nome.

Le regioni possono essere rinominate in qualsiasi momento, usando questa procedura.

- Quando si fa clic su una regione nell'elenco delle Regioni, questa viene visualizzata istantaneamente nell'Editor dei Campioni.
- Per eliminare una regione da una clip, selezionarla dall'elenco e fare clic sul pulsante Rimuovi Regione sopra l'elenco.

## Creare delle regioni dagli Hitpoint

Se il proprio evento audio contiene degli hitpoint calcolati, è possibile decidere di creare automaticamente le regioni a partire da essi. Questa operazione può essere utile per isolare dei suoni registrati. Per ulteriori informazioni sugli hitpoint, riferirsi a [“Lavorare con gli hitpoint e le porzioni”](#) a pag. 51.

## Modificare le regioni

La regione selezionata nell'elenco viene visualizzata in grigio nel display delle forme d'onda e nella Linea della vista d'insieme.



Esistono due modi per modificare le posizioni di inizio e fine di una regione:

- Fare clic e trascinare le maniglie di inizio e fine della regione nel display delle forme d'onda (con qualsiasi strumento).

Quando si sposta il puntatore sopra le maniglie, questo si modifica automaticamente, a indicare che è possibile trascinarle.

- Modificare le posizioni di Inizio e Fine nei campi corrispondenti, nell'elenco delle regioni.

Le posizioni sono mostrate nel formato di visualizzazione selezionato per il righello e la Linea Info, ma sono relativi all'inizio della clip audio, anziché alla linea del tempo del progetto.

## Ascoltare le regioni

È possibile ascoltare una regione, selezionandola dall'elenco e facendo clic sul pulsante Riproduci Regione, che si trova sopra l'elenco. La regione verrà riprodotta una volta o ripetutamente, a seconda che l'icona Ciclo nella toolbar sia attiva o meno.

È anche possibile ascoltare una regione, selezionandola dall'elenco e facendo clic sull'icona Ascolta nella toolbar. In tal modo, si può ascoltare l'anteprima delle singole regioni, cliccandoci sopra nell'elenco, oppure selezionandole con i tasti freccia su/giù della tastiera del computer.

## Definire delle selezioni dalle regioni

Se si seleziona una regione dall'elenco e si fa clic sul pulsante Selezionare Regione che si trova sopra l'elenco, la sezione corrispondente della clip audio viene selezionata (come se questa fosse stata selezionata con lo strumento Selezione Intervallo) e ingrandita. Ciò è utile se si intende applicare un processo solo alla regione.

⇒ È anche possibile fare doppio-clic in una regione nel Pool per aprire la clip audio nell'Editor dei Campioni, con l'area della regione selezionata automaticamente.

### Creare eventi audio dalle regioni

Per creare dei nuovi eventi audio dalle regioni, usando le funzioni di drag&drop, procedere come segue:

1. Nell'elenco, fare clic sulla regione e tenere premuto il pulsante del mouse.
2. Trascinare la regione alla posizione desiderata nel progetto e rilasciare il pulsante del mouse.

Viene creato un nuovo evento.

- Per eseguire questa operazione è anche possibile usare la funzione “Converti Regioni in Eventi” dal sotto-menu Avanzato del menu Audio (consultare il capitolo “La Finestra Progetto” nel Manuale Operativo).

### Esportare regioni come file audio

Se viene creata una regione nell'Editor dei Campioni, essa può essere esportata su disco come nuovo file audio. Questa operazione viene eseguita dal Pool, consultare il capitolo “Il Pool” nel Manuale Operativo.

### Usare lo strumento Disegna nell'Editor dei Campioni

È possibile modificare la clip audio a livello dei singoli campioni, usando lo strumento Disegna. Ciò risulta utile nel caso in cui si ha necessità di modificare un picco o un clipping, ecc.

Procedere come segue:

1. Eseguire un ingrandimento a un fattore di zoom minore di 1.

Ciò significa che è presente più di un pixel per campione.

2. Selezionare lo strumento Disegna.
3. Fare clic e disegnare alla posizione desiderata nel display delle forme d'onda.

Quando viene rilasciato il pulsante del mouse, la sezione modificata viene selezionata automaticamente.

## Opzioni e impostazioni

### Mostra Evento Audio



Quando nella toolbar è attivo il pulsante “Mostra Evento Audio”, la sezione corrispondente all'evento modificato viene evidenziata nel display delle forme d'onda e nella Panoramica. Le sezioni della clip audio non appartenenti all'evento sono visualizzate su sfondo grigio.

- In questa modalità, è possibile modificare l'inizio e la fine dell'evento nella clip, trascinando le maniglie dell'evento nel display delle forme d'onda.

- ⚠ Questo pulsante è disponibile solamente se l'Editor dei Campioni è stato aperto con un doppio-clic su un evento audio nella Finestra Progetto o nell'Editor delle Parti Audio; non è disponibile se l'evento audio è stato aperto dal Pool.

### Snap



La funzione Snap serve per individuare delle posizioni esatte quando si effettuano delle operazioni di modifica nell'Editor dei Campioni, limitando i movimenti orizzontali e portandosi a determinate posizioni nella griglia. La funzione Snap si attiva o disattiva facendo clic sul pulsante Snap nella toolbar dell'Editor dei Campioni.

- ⇒ La funzione Snap dell'Editor dei Campioni è indipendente dalle impostazioni di Snap nella toolbar della Finestra Progetto o degli altri editor e non ha alcun effetto al di fuori dell'Editor dei Campioni.

### Taglia sui punti di Zero



Con questa opzione attiva, tutte le operazioni di modifica sono eseguite a zero crossing (posizioni nell'audio in cui l'ampiezza è zero). È così possibile evitare pop e click che potrebbero essere altrimenti causati da modifiche improvvise di ampiezza.

⇒ Se sono stati calcolati degli hitpoint, anch'essi vengono presi in considerazione quando si esegue l'operazione di taglio sui punti di zero.

⇒ La funzione "Taglia sui punti di Zero" dell'Editor dei Campioni è indipendente dalle stesse impostazioni nella toolbar della Finestra Progetto o degli altri editor e non ha alcun effetto al di fuori dell'Editor dei Campioni.

## Scorrimento Automatico



Quando l'opzione Scorrimento Automatico è attiva nella toolbar, il display delle forme d'onda scorre durante la riproduzione e il cursore di progetto rimane visibile nell'editor.

⇒ Questa impostazione è indipendente dall'opzione Scorrimento Automatico nella toolbar della Finestra Progetto o degli altri editor.

## AudioWarp: far coincidere l'audio al tempo del progetto

AudioWarp significa funzioni di modifica della durata in tempo reale in Cubase Studio. Le principali caratteristiche di AudioWarp sono quelle di far coincidere il tempo dei loop audio al tempo del progetto e di fare coincidere una clip audio con tempo variabile a un tempo fissato.

### Modalità Musicale

Per far coincidere il tempo di un loop audio al tempo del progetto, generalmente si lavora con dei loop con tempi regolari. In tal caso è sufficiente attivare la Modalità Musicale nella toolbar.

La Modalità Musicale è una delle caratteristiche principali della funzione AudioWarp, e consente di fissare le clip audio al tempo del progetto, usando la modifica della durata in tempo reale. Ciò è molto utile se si desidera usare i loop all'interno del proprio progetto, senza doversi curare della loro sincronizzazione.

Quando è attiva la Modalità Musicale, gli eventi audio si adatteranno a qualsiasi modifica di tempo in Cubase Studio, proprio come avviene con gli eventi MIDI.



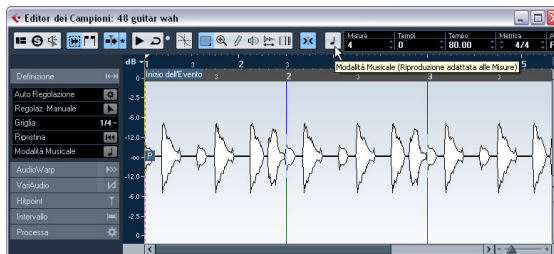
È possibile attivare la Modalità Musicale nella pagina AudioWarp, nella pagina Definizione e nella toolbar.

È anche possibile attivare/disattivare la Modalità Musicale dal Pool, facendo clic sul relativo box di spunta nella colonna Modalità Musicale.

Procedere come segue per far coincidere il tempo di un loop audio al tempo del progetto:

1. Importare il proprio loop all'interno del progetto e fare doppio-clic per aprirlo nell'Editor dei Campioni.

Se si apre la pagina Definizione e si osservano i righelli, si può notare che la griglia del tempo del progetto (righello superiore) e la griglia dell'audio (righello inferiore) non coincidono.



- Attivare il pulsante Modalità Musicale nella toolbar. Sulla propria clip vengono applicate automaticamente le operazioni di warp e modifica della durata, in modo da adattarla al tempo del progetto. I righelli riflettono le modifiche.



Nella Finestra Progetto, l'evento audio viene ora visualizzato con un simbolo nota e una doppia freccia nell'angolo superiore destro, a indicare che è attivata la Modalità Musicale.

Lo stato della Modalità Musicale viene salvato con il progetto. Ciò consente di impostare dei file nel progetto con la Modalità Musicale già attivata. Durante l'esportazione dei file viene salvato anche il tempo.

- ⚠ Cubase Studio supporta i loop di ACID®. Questi loop sono file audio standard con incluse informazioni di tempo/lunghezza. Quando si importano file ACID® in Cubase Studio, la Modalità Musicale viene attivata automaticamente e il loop si adatterà al tempo del progetto.

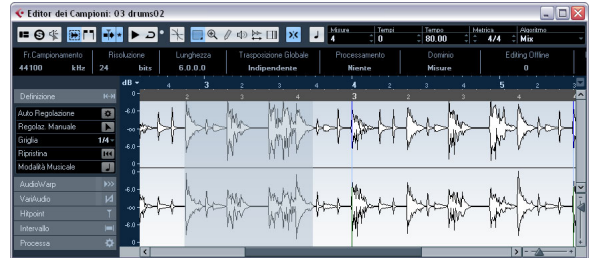
## Auto Regolazione

Se si intende usare invece un file audio con tempo sconosciuto o se il tempo del proprio loop non è regolare, è necessario cambiare prima la "definizione" di questo file audio. Per fare ciò, usare la funzione Auto Regolazione nella pagina Definizione dell'Inspector dell'Editor dei Campioni.

La funzione Auto Regolazione quantizza l'audio automaticamente, cioè, i transienti vengono spostati esattamente ai valori nota nella griglia audio.

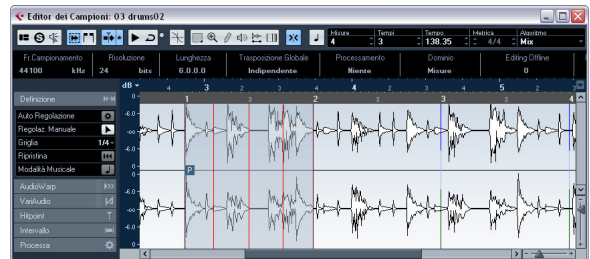
Procedere come segue:

- Aprire l'Editor dei Campioni e definire un intervallo di selezione per la clip audio. In alternativa, è possibile definire un intervallo, impostando inizio e fine dell'evento audio.



- Aprire la pagina Definizione e fare clic sul pulsante Auto Regolazione.

I transienti, cioè le posizioni significative del materiale audio, vengono spostati esattamente ai valori nota nella griglia audio.



- Attivare il pulsante Modalità Musicale nella toolbar. Sulla propria clip vengono applicate automaticamente le operazioni di warp e modifica della durata, in modo da adattarla al tempo del progetto. I righelli riflettono le modifiche.

Si può osservare che il punto di snap dell'evento viene spostato all'inizio dell'intervallo selezionato. Se si dà uno sguardo al righello inferiore, si potrà notare che sono visualizzate delle linee rosse verticali, le quali indicano che il proprio materiale audio è stato allineato alle posizioni delle misure.

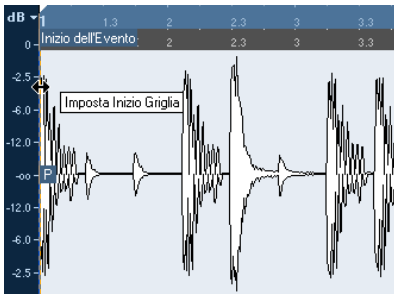
## Regolazione Manuale

Può capitare di utilizzare un loop molto particolare, in cui la funzione automatica non porta a un risultato soddisfacente. In tal caso, è possibile regolare manualmente la griglia e il tempo del proprio file audio. Procedere come segue:

1. Aprire la pagina Definizione nell'Inspector dell'Editor dei Campioni e attivare lo strumento Regolazione Manuale.
2. Selezionare un valore adatto dal menu a tendina Griglia. Ciò determina la risoluzione della griglia per il materiale audio. Le linee verticali della griglia rappresentano le posizioni delle misure, mentre le linee rosse verticali, le posizioni dei quarti.



3. Spostare il puntatore del mouse all'inizio del file audio finché viene visualizzato il tooltip "Imposta Inizio Griglia". Il puntatore del mouse diventa a forma di doppia freccia, a indicare che è possibile modificare la griglia del tempo per il file audio.

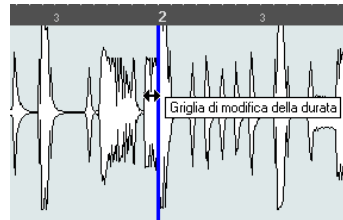


4. Fare clic e trascinamento verso destra per impostare l'inizio della griglia al primo attacco, e rilasciare il pulsante del mouse.

Il righello inferiore (per l'audio) cambia, in modo da riflettere le proprie modifiche.

5. Ascoltare il file per determinare il punto in cui inizia la seconda misura nel campione.

6. Nella parte superiore della forma d'onda, spostare il puntatore del mouse sulla linea verticale più vicina alla seconda misura, in modo che vengano visualizzati il tooltip "Griglia di modifica della durata" e una linea blu verticale. La funzionalità dello strumento Regolazione Manuale cambia, a seconda della sua posizione; ad esempio, se lo si applica nella parte inferiore della forma d'onda su una linea verticale, essa viene usata per definire la posizione di una misura, vedere di seguito.

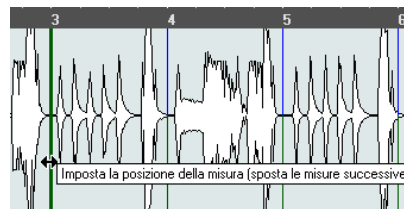


7. Fare clic e trascinare la linea blu verticale verso sinistra o destra, alla posizione del primo attacco nella seconda misura e rilasciare il pulsante del mouse.

Viene impostato l'inizio della misura successiva e tutte le misure che seguono, vengono stirate o compresse dello stesso valore.

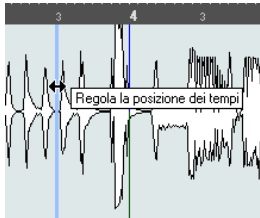
8. Verificare le posizioni delle misure successive e, se necessario, spostare il puntatore del mouse sulle linee della griglia nella parte inferiore della forma d'onda, fino a quando vengono visualizzati il tooltip "Imposta la posizione della misura (sposta le misure successive)" e una linea verde verticale.

In tal modo è possibile definire le posizioni della griglia. Quando si trascina il mouse, viene definito l'inizio della misura successiva e viene modificato il tempo della misura precedente.



9. Dare ora uno sguardo ai singoli quarti tra le misure e, se necessario, spostare il puntatore del mouse nella posizione di uno dei quarti, in modo da regolarla.

La funzione Regola la posizione dei tempi viene visualizzata con una linea azzurra. Trascinarla fino a quando la posizione del singolo quarto viene allineata alla forma d'onda, quindi rilasciare il pulsante del mouse.



▪ Se non si è soddisfatti di una specifica modifica, è possibile tenere premuto un qualsiasi tasto modificatore e fare clic sulla linea della griglia modificata (misura o quarto). Compare lo strumento Cancella, insieme a un tooltip, a indicare che è possibile annullare l'operazione di modifica.



Una volta terminato, è possibile attivare la Modalità Musicale, per adattare il loop audio al tempo del progetto.

## Applicare lo swing

Se ci si accorge che il materiale audio utilizzato suona in modo troppo lineare, ad esempio, dopo averlo quantizzato con la funzione Auto Regolazione, è possibile aggiungere un po' di swing. Procedere come segue:

1. Attivare la Modalità Musicale.

2. Nella pagina AudioWarp, selezionare una risoluzione della griglia adatta dal menu a tendina Risoluzione.

In tal modo è possibile definire le posizioni alle quali viene applicato lo swing. Selezionando 1/2, lo swing viene applicato in step di note da 2/4, selezionando 1/4, viene applicato in step di note da un quarto e così via.



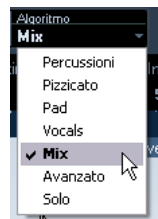
3. Spostare il fader Swing verso destra per ritardare ciascuna seconda posizione nella griglia.

Viene così creato un feel swing o shuffle.

A seconda di quanto si sposta il fader verso destra e in base alla risoluzione della griglia scelta, questa funzione offre vari tipi di swing, da valori nota di 2/4 a valori nota di 1/64.

## Selezionare un algoritmo per la riproduzione in tempo reale

Nel menu Algoritmo della toolbar, è possibile selezionare il preset per l'algoritmo da applicare alla riproduzione in tempo reale. Questa impostazione ha effetto sulle modifiche di warp in Modalità Musicale, Warp Libero e Swing.





In questo menu a tendina si trovano diverse opzioni che regolano la qualità audio delle modifiche di durata in tempo reale. Sono disponibili dei preset che consentono di definire manualmente i parametri di warp:

Opzione	Descrizione
Percussioni	Questa è la modalità migliore per i suoni percussivi, poiché non va a modificare la sincronizzazione dell'audio. Se si usa questa opzione per audio tonale, si potrebbero ottenere artefatti audio udibili. In tal caso, provare la modalità Mix.
Pizzicato	Usare questa opzione per materiale audio con transienti e una timbrica relativamente stabile (ad esempio strumenti pizzicati).
Pad	Usare questa modalità per materiale audio tonale con ritmo più lento e un carattere sonoro spettrale stabile. Questa modalità minimizza gli artefatti sonori, ma non viene mantenuta la precisione ritmica.
Vocals	Questa opzione è ideale per segnali più lenti, con transienti e dalla timbrica evidente (ad esempio, le voci).
Mix	Questa modalità preserva il ritmo e riduce al minimo gli artefatti per materiale tonale che non rispetta i criteri illustrati sopra (che hanno cioè un carattere sonoro meno omogeneo). È selezionata di default per l'audio non catalogabile.
Avanzato	Questa opzione consente di modificare manualmente i parametri di modifica della durata. Di default, le impostazioni indicate quando si apre la finestra di dialogo sono quelle dell'ultimo preset impiegato (tranne quando è stata selezionata l'opzione Solo, vedere di seguito). Le impostazioni Avanzato sono descritte più in dettaglio nella tabella che segue.
Solo	Questa modalità mantiene il timbro del materiale audio. Usarla solamente su materiale monofonico (strumenti legni/ottoni solisti o voci soliste, synth monofonici o archi che non riproducono armonie).

Se si seleziona una voce del menu Avanzato, si apre una finestra di dialogo in cui è possibile modificare manualmente i tre parametri che regolano la qualità audio della modifica della durata:

Parametro	Descrizione
Dim. Granelli	L'algoritmo di modifica della durata in tempo reale, divide l'audio in piccole porzioni chiamate "granelli". Questo parametro determina la dimensione dei granelli. Per materiale audio con molti transienti, per ottenere i migliori risultati, usare dei valori bassi di granulazione.
Sovrapp.	È la percentuale dell'intero granello che si sovrappone ad altri granelli. Usare valori alti per materiale audio dal timbro stabile e ben definito.
Varianza	Anche questo parametro è una percentuale dell'intera durata dei granelli e definisce una varianza di posizione in modo che la zona di sovrapposizione risulti più omogenea. Con una Varianza pari a 0, si otterrà un suono simile alla modifica della durata usata nei primi campionatori, in cui valori maggiori producono maggiori effetti (ritmici) "sbavati" ma meno artefatti audio.

## Warp Libero

Lo strumento Warp Libero consente di creare etichette di warp. Le etichette di warp sono una sorta di marker o di ancora che possono essere attaccate a posizioni musicali di tempo rilevanti all'interno di un evento audio, ad esempio il primo quarto di ciascuna misura. Le etichette di warp possono essere trascinate a determinate posizioni tempo nel progetto, e l'audio verrà allungato/compresso di conseguenza.



È anche possibile usare le etichette di warp per eseguire ulteriori modifiche dopo aver attivato la Modalità Musicale.

⚠ Quando si attiva o si disattiva la Modalità Musicale o si seleziona un altro valore Risoluzione, tutte le modifiche di warp effettuate verranno perse.

## Usare lo strumento Warp Libero

Le etichette di warp vengono create usando lo strumento Warp Libero nella pagina AudioWarp dell'Editor dei Campioni, ma possono anche essere create dagli hitpoint (riferirsi a ["Creare le etichette di warp dagli hitpoint"](#) a pag. 51). In questo esempio verrà illustrato come un file con leggere variazioni di tempo possa essere fissato su un tempo regolare, usando le etichette di warp. L'esempio illustra i metodi generali d'impiego delle etichette di warp e dello strumento Warp Libero. Le etichette di warp, però, si possono usare anche per operazioni diverse dall'allineamento degli attacchi alle posizioni in griglia. Con lo strumento Warp Libero è possibile letteralmente espandere/comprimere qualsiasi regione in un campione a qualsiasi posizione!

Procedere come segue:

1. Aprire un file audio da processare nell'Editor dei Campioni.

2. Attivare il pulsante "Taglia sui punti di Zero" nella toolbar dell'Editor dei Campioni.

Quando si attiva questo pulsante, le etichette di warp scatteranno ai punti di zero e agli hitpoint (se visualizzati).

3. Nella pagina Definizione, fare clic sul pulsante Auto Regolazione.

4. Allineare il file audio in modo che il primo quarto della prima misura (nell'evento audio) inizi sul primo quarto di una misura nel progetto.

▪ Se il file audio non inizia su un attacco, è possibile usare la maniglia dell'inizio dell'Evento nell'Editor dei Campioni per modificarne la posizione nella Finestra Progetto, in modo che il primo attacco nel campione sia allineato con il primo quarto di una misura nella griglia.

A questo punto, il primo attacco dovrebbe essere allineato con il primo quarto di una misura nel progetto.

Il prossimo passo consiste nel valutare dove è necessario aggiungere la prima etichetta di warp. Attivare il clic del metronomo nella Barra di Trasporto e riprodurre la propria clip audio per determinare le posizioni in cui il tempo differisce rispetto al tempo di progetto.

5. Riprodurre il file audio e individuare i punti nella forma d'onda in cui il primo quarto di una misura non coincide con la posizione corrispondente del righello nel progetto. Se risulta difficile individuare una posizione esatta nell'evento audio, è possibile usare lo strumento Scrub e/o ingrandire l'immagine.

6. Nella pagina AudioWarp, selezionare lo strumento Warp Libero, posizionare il puntatore alla posizione del quarto che si intende regolare, fare clic e tenere premuto il tasto.

Collocando il puntatore del mouse nel display della forma d'onda, esso diventa a forma di orologio con due frecce ad entrambi i lati ed una linea verticale nel mezzo (che rappresenta il puntatore).

7. Con il pulsante del mouse premuto, trascinare l'etichetta di warp alla posizione desiderata nel righello, e rilasciare il pulsante del mouse.

Viene aggiunta un'etichetta di warp e il quarto dovrebbe ora essere perfettamente allineato con la posizione corrispondente nel progetto. Se la posizione di clic non era giusta, si può regolarla trascinando la maniglia.

⇒ Se si preferisce, è possibile prima aggiungere le etichette di warp a posizioni musicali significative e cambiare in seguito le loro posizioni, riferirsi a ["Modifica delle etichette di warp"](#) a [pag. 50](#).

Nel righello, accanto alla maniglia dell'etichetta di warp, si trova un numero. Questo indica il fattore Warp, cioè la quantità di espansione/compressione. Numeri superiori a 1.0 indicano che la regione audio prima dell'etichetta di warp è espansa e viene quindi riprodotta più lentamente. Fattori Warp inferiori a 1.0 indicano che la regione audio prima dell'etichetta di warp è compressa, quindi riprodotta più velocemente.

8. Ripetere i passaggi descritti per allineare il primo quarto in ogni misura alla rispettiva posizione nel righello.

⇒ Le etichette di warp si devono aggiungere solo dove l'attacco nel file audio si scosta dalla posizione del righello e/o se si vuole fissare un'etichetta di warp in modo che non si sposti quando si vanno a modificare altri punti.

## Modifica delle etichette di warp

### Spostare le destinazioni delle etichette di warp esistenti

Per spostare la posizione di destinazione di un'etichetta di warp (e quindi stirare o comprimere l'audio), selezionare lo strumento Warp Libero e posizionare il puntatore sulla linea di warp nella forma d'onda, quindi fare clic e trascinare.

### Spostare le posizioni di inserimento delle etichette di warp esistenti

Se si desidera modificare la posizione di inserimento di un'etichetta di warp nel file audio, fare clic e trascinare l'installazione dell'etichetta nel righello. In questo modo viene modificato il warping.



### Disabilitare le etichette di warp

È possibile disattivare tutte le modifiche di warp, facendo clic sul pulsante Disabilita le Modifiche di Warp nella pagina AudioWarp,.

## Eliminare le etichette di warp

Per eliminare un'etichetta di warp, tenere premuto [Alt]/[Option], in modo che il puntatore diventi a forma di gomma per cancellare e fare clic sull'etichetta di warp. Per eliminare più etichette di warp, tenere premuto [Alt]/[Option] mentre si traccia un rettangolo di selezione.

## Azzerare le modifiche di warp

Per azzerare tutte le modifiche di Warp Libero, fare clic sul pulsante Ripristina nella pagina AudioWarp. In tal modo viene azzerato anche il pulsante “Disabilita le Modifiche di Warp” nella stessa pagina.

⇒ Se è attiva la Modalità Musicale, vengono azzerate solamente le modifiche effettuate con lo strumento Warp Libero.

## Creare le etichette di warp dagli hitpoint

È anche possibile creare etichette di warp dagli hitpoint selezionando “Crea etichette di warp da Hitpoint” nel sotto-menu Processa in Tempo Reale del menu Audio.

# Lavorare con gli hitpoint e le porzioni

L'individuazione degli hitpoint è una funzione peculiare dell'Editor dei Campioni. Grazie a essa, è possibile individuare i transienti dell'attacco in un file audio di aggiungere quindi un tipo di marker, ad es. un “hitpoint”, a ciascun transiente. Questi hitpoint consentono di creare delle “porzioni”, in cui ciascuna di esse rappresenta idealmente un singolo suono individuale o “beat” in un loop (loop percussivi o altri loop ritmici funzionano meglio con questa funzione). Una volta che sono state create con successo le porzioni nel file audio, è possibile agire sul file in diversi modi estremamente utili:

- Modificare il tempo senza influenzare l'altezza delle note.
- Estrarre il timing (una groove map) da un drum loop. La groove map può quindi essere utilizzata per quantizzare altri eventi.
- Sostituire suoni individuali in un loop percussivo.
- Modificare il suono del loop percussivo senza cambiare il feel di base.
- Estrarre suoni dai loop.

È possibile inoltre modificare queste porzioni nell'Editor delle Parti Audio. Si può ad esempio:

- Rimuovere o silenziare le porzioni.
- Modificare i loop riordinando, sostituendo o quantizzando le porzioni.
- Applicare processi o effetti alle singole porzioni.
- Creare nuovi file da porzioni individuali, usando la funzione “Esporta Selezione” del menu Audio.
- Applicare le funzioni di trasposizione e modifica di durata in tempo reale alle porzioni.
- Modificare gli involucri delle porzioni.

⇒ Gli hitpoint vengono visualizzati solamente nella forma d'onda, se la pagina Hitpoint è aperta.

## Usare gli hitpoint

La funzionalità principale legata all'utilizzo degli hitpoint per la divisione di un loop, consiste nella capacità di far coincidere il loop con il tempo di una song, oppure, in alternativa, di creare una situazione che consenta al tempo della song di venire modificato mantenendo le caratteristiche di tempo di un loop audio ritmico, esattamente come quando si utilizzano dei file MIDI.

## Quali file audio possono essere utilizzati?

Di seguito sono riportate alcune linee guida riguardanti i tipi di file audio adatti a essere divisi (in porzioni) tramite gli hitpoint:

- Ciascun suono individuale nel loop deve possedere un attacco udibile.  
Attacchi poco marcati, effetti legato, ecc. potrebbero non produrre i risultati desiderati.
- L'audio registrato in maniera non buona potrebbe essere difficile da dividere correttamente.  
In questi casi, provare a normalizzare i file o a rimuovere il DC Offset (rumore di massa, vedere in precedenza).
- Potrebbero esserci problemi con suoni coperti da alcuni effetti, come ad esempio brevi delay.

## Calcolare gli hitpoint e dividere un loop

Prima di procedere, verificare che il proprio file audio sia adatto a essere suddiviso usando gli hitpoint, vedere sopra. Procedere come segue:

### 1. Aprire la pagina Hitpoint e selezionare un'opzione dal menu a tendina Usa.

Il menu a tendina Usa nella pagina Hitpoint, determina quali hitpoint vengono visualizzati ed è un'utile strumento per eliminare degli hitpoint non desiderati. Sono disponibili le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Tutto	Vengono visualizzati tutti gli hitpoint (tenendo conto del cursore Sensibilità).
1/4, 1/8, 1/16, 1/32	Vengono visualizzati solo gli hitpoint che si trovano vicino alla posizione del valore nota selezionato all'interno del loop (ad es. vicino a posizioni esatte di sedicesimi). Ancora una volta, viene tenuto conto del cursore Sensibilità.
Bias Metrico	È come la modalità "Tutto", ma tutti gli hitpoint che si trovano vicini a divisioni metriche pari (1/4, 1/8, 1/16, ecc.) ottengono un "incremento di sensibilità" – sono cioè visibili a impostazioni più basse di sensibilità. Ciò è utile lavorando con materiale denso o confuso e con molti hitpoint, che però si sa essere basato su una rigida metrica. Selezionando Bias Metrico è più facile trovare gli hitpoint vicini a posizioni metriche (nonostante a valori di Sensibilità maggiori, siano disponibili molti altri hitpoint).

⇒ Se si seleziona una delle opzioni del menu a tendina Usa (eccetto l'opzione "Tutto"), sotto al righello ordinario viene visualizzato un secondo righello che visualizza la struttura musicale del file audio.

### 2. Spostare il cursore di Sensibilità verso destra per aggiungere degli hitpoint oppure verso sinistra per rimuovere gli hitpoint indesiderati, fino a quando tra due hitpoint non viene riprodotto un suono individuale.

Se la ragione principale per cui si desidera suddividere il loop è quella di modificarne il tempo, in generale si consiglia di generare il maggior numero di porzioni possibile, ma mai più di una per ogni singolo "beat" nel loop. Se si desidera creare un groove, tentare di ottenere approssimativamente una porzione per ciascuna nota da un'ottavo, da un sedicesimo o del valore richiesto dal loop (riferirsi a ["Creare mappe groove quantize"](#) a pag. 53).

Nel passaggio successivo, il loop verrà adattato al tempo del progetto impostato in Cubase Studio.

### 3. Dalla pagina Hitpoint, fare clic sul pulsante Crea porzioni, oppure selezionare "Crea Porzioni Audio da Hitpoint" dal sotto-menu Hitpoint del menu Audio.

Avviene quanto segue:

- L'Editor dei Campioni viene chiuso.
- L'evento audio viene "suddiviso" in modo tale che le sezioni tra gli hitpoint diventino eventi separati, tutti facenti riferimento allo stesso file originale.
- L'evento audio viene sostituito da una parte audio, contenente le porzioni (doppio-clic sulla parte per visualizzare le porzioni nell'Editor delle Parti Audio).

⚠ Quando si creano delle porzioni, vengono sostituiti anche tutti gli eventi relativi nella clip che viene modificata.

- Il loop viene adattato automaticamente al tempo del progetto. Ciò tiene conto della durata del loop specifica: per esempio, se il loop aveva durata di una misura, la parte viene ridimensionata in modo da stare in una misura del tempo di Cubase Studio e le porzioni sono spostate opportunamente, mantenendo le posizioni relative all'interno della parte.
- Nel Pool, la clip divisa viene visualizzata con un'icona differente. Trascinando le clip suddivise dal Pool a una traccia audio, viene creata una parte audio con le porzioni adattate al tempo del progetto, esattamente come sopra.

### 4. Attivare la riproduzione ciclica nella Barra di Trasporto. Il loop dovrebbe venire ora riprodotto all'incirca al tempo impostato nel progetto!

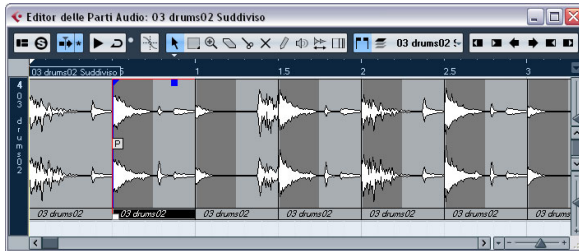
## Hitpoint e impostazioni del tempo

Le impostazioni relative alla base tempo musicale e il tempo del progetto agiscono sul modo in cui i loop vengono riprodotti.

- Assicurarsi che il pulsante "Base Tempo Musicale" sia attivato nell'Elenco Tracce o nell'Inspector (il pulsante visualizza il simbolo di una nota – consultare il capitolo "La Finestra Progetto" nel Manuale Operativo). In tal modo, il loop seguirà qualsiasi ulteriore modifica di tempo.
- Se il tempo del progetto è inferiore rispetto al tempo originale del loop, potrebbero verificarsi dei vuoti udibili tra ciascuna porzione dell'evento nella parte. Per porre rimedio a ciò, è possibile usare la funzione Chiudi Spazi nel sotto-menu Avanzato del menu Audio, riferirsi a ["Chiudi Spazi"](#) a pag. 54. Considerare anche di attivare le dissolvenze automatiche per la traccia audio corrispondente – dei fade-out impostati su un valore di circa 10ms possono essere d'aiuto per eliminare qualsiasi click tra le porzioni, in fase di riproduzione della parte (per maggiori informazioni, consultare il capitolo "Dissolvenze, dissolvenze incrociate e involuppi" nel Manuale Operativo).

- Se il tempo del progetto è maggiore rispetto al tempo originale del loop, si consiglia di attivare le dissolvenze incrociate automatiche per la traccia.

È possibile usare anche in questo caso le funzioni Chiudi Spazi, riferirsi a "Chiudi Spazi" a pag. 54.



Le porzioni nell'Editor delle Parti Audio. In questo caso, il tempo del progetto era maggiore rispetto al tempo originale del loop – gli eventi delle porzioni si accavallano.

### Impostare manualmente gli hitpoint

Se non si riesce ad ottenere il risultato desiderato modificando la sensibilità, provare a impostare e modificare gli hitpoint manualmente.

Procedere come segue:

1. Ingrandire la forma d'onda alla posizione in cui si vuole inserire un hitpoint.
2. Selezionare lo strumento Modifica Hitpoint per ascoltare l'area e per assicurarsi che l'inizio del suono sia visibile.
3. Attivare Taglia sui punti di Zero nella toolbar dell'Editor dei Campioni.

Se si individuano manualmente i punti di zero nella forma d'onda (le posizioni in cui l'ampiezza è vicina a zero), le porzioni aggiunte manualmente non inseriscono alcun click o pop. Tutti gli hitpoint calcolati dal programma vengono posizionati automaticamente sui punti di zero.

⚠ L'opzione "Taglia sui punti di Zero" può alterare il tempo. In alcuni casi è meglio disattivarla, specialmente se si intende generare una mappa groove quantize. Tuttavia, se si creano in un secondo tempo delle porzioni, sono necessarie delle dissolvenze automatiche.

4. Premere [Alt]/[Option] in modo che il puntatore del mouse assuma la forma di una matita e fare clic appena prima dell'inizio del suono.

Appare un nuovo hitpoint. Gli hitpoint aggiunti manualmente sono bloccati di default.

- Se ci si accorge che un hitpoint è stato posizionato troppo lontano dall'inizio del suono o troppo all'interno del suono stesso, è possibile spostarlo trascinandolo alla nuova posizione.

5. Ascoltare le porzioni, puntando e facendo clic in una delle relative aree.

Il puntatore si modifica a forma di altoparlante e la porzione corrispondente viene riprodotta dall'inizio alla fine.

- Se si sente un singolo suono, diviso in due porzioni, è possibile disabilitarne una singola, facendo clic sulla relativa maniglia.

La maniglia dell'hitpoint diventa più piccola e la relativa linea scompare a indicare che è stata disabilitata. Per riattivare un hitpoint disattivato, fare nuovamente clic sulla maniglia dell'hitpoint.

- Se si sta ascoltando un "colpo doppio" (ad es. un colpo di rullante seguito da un colpo di charleston all'interno della stessa porzione) è possibile aggiungere ulteriori hitpoint manualmente, oppure si può spostare il cursore Sensibilità verso destra finché compare l'hitpoint; si può quindi bloccarlo tenendo premuto [Ctrl]/[Command] o [Shift] e facendo clic sulla relativa maniglia.

Gli hitpoint bloccati sono di colore più scuro. Dopo aver bloccato l'hitpoint è possibile trascinare il cursore Sensibilità fino al valore originale: l'hitpoint bloccato rimarrà visibile. È possibile sbloccare un hitpoint bloccato facendo clic sulla relativa maniglia.

- Per eliminare un hitpoint, tenere premuto [Ctrl]/[Command] e cliccarci sopra. Per eliminare più hitpoint, tenere premuto [Ctrl]/[Command] e tracciare un rettangolo di selezione.

È anche possibile tenere premuto [Shift] e fare clic per eliminare gli hitpoint.

### Creare mappe groove quantize

Si possono generare mappe groove quantize basate sugli hitpoint creati nell'Editor dei Campioni. La quantizzazione dei groove non è destinata a correggere errori, ma a costruire feel ritmici. Per farlo, si confronta la musica registrata con un "groove" (una griglia tempo generata dal file) e si spostano opportunamente le note in modo che la loro temporizzazione coincida con quella del groove. In altre parole, si può estrarre la temporizzazione da un loop audio e usarla per quantizzare delle parti MIDI (o altri loop audio, dopo averli suddivisi).

Procedere come segue:

1. Verificare il tempo del materiale audio e definire la griglia audio.

2. Creare e modificare gli hitpoint come descritto in precedenza.

Cercare di ottenere all'incirca una porzione per ciascuna nota da un ottavo, da un sedicesimo o comunque del valore richiesto dal loop. Ciò può essere utile per usare una delle opzioni nota basate sui valori, nel menu a tendina Usa (riferirsi a ["Calcolare gli hitpoint e dividere un loop"](#) a pag. 52).

⇒ Non è necessario creare delle porzioni – è sufficiente impostare gli hitpoint.

3. Una volta terminata la configurazione degli hitpoint, fare clic sul pulsante Crea Groove nella pagina Hitpoint o selezionare "Crea Groove Quantize da Hitpoint" dal sottomenu Hitpoint del menu Audio.

Viene estratto il groove.

4. Se ora si scorre il menu a tendina Tipo di Quantizzazione nella Finestra Progetto, in fondo all'elenco si trova un oggetto in più, con lo stesso nome del file dal quale è stato estratto il groove.

Questo groove può essere selezionato come base per la quantizzazione, come qualsiasi valore Quantizzazione, consultare il capitolo "Processamento MIDI" nel Manuale Operativo.

5. Per salvare il groove, aprire la finestra di dialogo Impostazioni Quantizzazione e salvarlo come preset.

⇒ Si possono anche creare groove da una parte MIDI, selezionando la parte e trascinandola nel display della griglia nel mezzo della finestra di dialogo Impostazioni Quantizzazione o scegliendo "Parte su Groove" dal sottomenu Quantizzazione Avanzata del menu MIDI.

## Altre funzioni degli Hitpoint

Nella pagina Hitpoint dell'Inspector dell'Editor dei Campioni e nei vari sottomenu del menu Audio, sono disponibili anche le seguenti funzioni:

### Crea Marker

Se un evento audio contiene degli hitpoint calcolati, è possibile fare clic sul pulsante Crea Marker nella pagina Hitpoint per aggiungere un marker per ciascun hitpoint. Se il proprio progetto non contiene delle tracce marker, ne verrà aggiunta e attivata una automaticamente (consultare il capitolo "La Finestra Progetto" nel Manuale Operativo). I

marker possono essere utili per scattare agli hitpoint, ad es. per individuare gli hitpoint e per utilizzare lo strumento Time Warp (consultare il capitolo "Editing del tempo e della metrica" nel Manuale Operativo).

### Crea Regioni

Se l'evento audio contiene degli hitpoint calcolati, è possibile fare clic sul pulsante Crea Regioni nella pagina Hitpoint per creare automaticamente delle regioni dagli hitpoint. Questa operazione può essere utile per isolare dei singoli suoni registrati.

### Crea Eventi

Quando si desidera creare degli eventi separati per un file in base agli hitpoint, è possibile fare clic sul pulsante Crea Eventi nella pagina Hitpoint e usare un metodo a scelta tra quelli disponibili, per impostare gli hitpoint.

⇒ Le porzioni create vengono visualizzate nella Finestra Progetto come eventi separati.

### Chiudi Spazi

Questa funzione, disponibile nel sottomenu Avanzato del menu Audio, è utile se un loop è stato suddiviso in porzioni per effettuare delle modifiche di tempo ed è stato modificato il tempo del progetto. Riducendo il tempo del progetto al di sotto del tempo originale del loop, vengono creati degli spazi tra le porzioni – più basso è il valore del tempo, più ampi saranno gli spazi. Aumentando il tempo del progetto al di sopra del tempo originale del loop, vengono compresse le porzioni tramite la funzione di modifica della durata, e si vengono così a creare delle sovrapposizioni. In entrambi i casi, è possibile usare la funzione Chiudi Spazi.

Procedere come segue:

1. Impostare il tempo desiderato.

2. Selezionare la parte contenente le porzioni nella Finestra Progetto.

3. Selezionare "Chiudi Spazi" dal sottomenu Avanzato del menu Audio.

Le modifiche di durata vengono applicate a ciascuna porzione per chiudere gli spazi. A seconda della lunghezza della parte e dell'algoritmo impostato nelle Preferenze (pagina Modifica-Audio), questa operazione può impiegare diverso tempo.

#### 4. La forma d'onda viene ridisegnata e gli spazi vengono chiusi!

Se si apre il Pool, si può notare che sono state create delle nuove clip, una per ciascuna porzione.

Se si decide di modificare nuovamente il tempo dopo aver usato la funzione Chiudi Spazi, è possibile annullare l'operazione Chiudi Spazi oppure iniziare da capo, usando il file originale non allungato/compresso.

⇒ Nell'Editor delle Parti Audio o nella Finestra Progetto è possibile usare anche la funzione Chiudi Spazi su eventi audio. In tal modo l'evento audio viene allungato fino alla posizione di inizio dell'evento successivo.

## Sospendere il Processing in tempo reale

È possibile “sospendere” il processing in tempo reale in qualsiasi momento. Ciò può essere fatto per due scopi; per ridurre il carico sulla CPU e per ottimizzare la qualità sonora del processing stesso. La funzione di sospensione tiene conto di quanto segue:

- Modifiche di warp (riferirsi a [“Warp Libero”](#) a pag. 49), anche quando è attiva l'opzione Bypass. Dopo la sospensione, le etichette di warp andranno perdute. È comunque possibile annullare come sempre questa funzione.
- Trasposizione eventi (consultare il capitolo “Funzioni di Trasposizione” nel Manuale Operativo).
- Selezionare gli eventi audio che si desidera processare e scegliere “Appiattisci” dal sotto-menu Processa in Tempo Reale del menu Audio.

Si può usare questa funzione anche prima di applicare il processing offline. Quando si applica la sospensione del processing, viene automaticamente creata una copia del file originale nel Pool, in modo che la clip audio originale rimanga intatta.

### Rimuovere la modifica della durata ai file audio

Selezionando “Rimuovi modifica della durata” dal sotto-menu Processa in Tempo Reale del menu Audio, tutte le operazioni di modifica della durata in tempo reale (tramite ridimensionamento o attraverso l'utilizzo delle etichette di warp) vengono eliminate (questa operazione viene anche chiamata “Unstretch”).

⇒ Questa funzione non eliminerà la trasposizione in tempo reale (nella Linea Info) e la Modalità Musicale.

La disponibilità della voce “Rimuovi modifica della durata” dal menu dipende dal fatto che la modifica della durata sia stata applicata a livello dell'evento o della clip:

- Se è stato ridimensionato un evento audio nella Finestra Progetto, tramite la funzione “Cambio di Dimensioni con Modifica durata”, è possibile annullare le modifiche di durata selezionando l'evento nella Finestra Progetto e quindi applicando la funzione “Rimuovi modifica della durata”. Vengono così rimosse tutte le operazioni di modifica della durata e le etichette di warp.

- Una volta inserito un tempo e/o una lunghezza nella toolbar, questa informazione viene salvata per la clip sorgente. Queste modifiche non possono essere annullate usando la funzione “Rimuovi modifica della durata”.

**5**

**Video**



## Prima di iniziare

Quando si lavora ad un progetto che comporta l'utilizzo di un file video, è necessario innanzitutto configurare il proprio sistema in base alle apparecchiature che si hanno a disposizione e alle proprie esigenze. Le sezioni che seguono offrono alcune informazioni generali relative ai formati file video, al frame rate (valore di fotogrammi al secondo) e alle periferiche video di uscita.

⚠ Poiché Cubase Studio 5.5 utilizza un motore video totalmente nuovo, per la riproduzione video sono ora necessari QuickTime 7.1 e una scheda video con supporto per il formato OpenGL 1.2 (raccomandato OpenGL 2.0)!

## Compatibilità dei file video

A causa dell'elevato numero esistente di tipi diversi di file video, può essere difficile determinare se uno di questi file funzionerà in maniera adeguata sul proprio sistema. Esistono due modi per determinare se Cubase Studio sarà in grado o meno di riprodurre un determinato file video:

- Aprire il file con QuickTime 7.1 o superiore (Cubase Studio utilizza QuickTime per la riproduzione dei file video).
- Controllare le informazioni relative al file video all'interno del Pool. Se tra le informazioni si trova un messaggio "File non valido o non supportato!", il file video potrebbe essere danneggiato, oppure il formato potrebbe non essere supportato dai codec disponibili nel sistema.

⚠ Se non si è in grado di caricare un determinato file video, sarà necessario utilizzare un'applicazione esterna per convertire il file in un formato compatibile, oppure installare i codec necessari. Per maggiori informazioni sui codec, riferirsi alla sezione "Codec" a pag. 57.

## Formati contenitori video

I video e altri file multimediali, sono inclusi all'interno di "formati contenitori". Questi contenitori racchiudono al loro interno diversi flussi di informazioni, incluse quelle relative al video e all'audio, ma anche numerosi metadati, come ad esempio le informazioni di sincronizzazione ne-

cessarie a riprodurre insieme l'audio e il video. All'interno dei formati contenitori si possono trovare anche informazioni riguardanti le date di creazione del file, autori, contrassegni dei capitoli e altro.

Cubase Studio supporta i seguenti formati contenitori:

Formato	Descrizione
MOV	Si tratta di un filmato QuickTime.
QT	Anche questo è un filmato QuickTime, utilizzato però solamente in Windows.
MPEG-1	Si tratta del primo standard del Moving Picture Experts Group per la compressione video e audio, usato per la creazione dei video CD. I relativi file possono avere estensione ".mpg" o ".mpeg".
MPEG-2	Questo formato contenitore viene usato per l'autoring DVD. Esso può contenere anche audio AC3 multicanale e ha estensione ".m2v".
MPEG-4	Questo formato si basa sullo standard QuickTime e può contenere numerosi metadati per lo streaming, l'editing, la riproduzione locale e l'interscambio di contenuti. L'estensione file è ".mp4".
AVI	Questo formato è un contenitore multimediale introdotto da Microsoft.
DV	Si tratta di un formato video usato dai camcorder.

Cubase Studio supporta tutti questi file contenitori, ma possono verificarsi comunque dei problemi quando sul proprio computer non sono presenti i software corretti per decodificare il video compresso e i flussi audio all'interno del file contenitore stesso. È necessario inoltre conoscere il tipo di codec usato in origine per creare il file video.

## Codec

I "codec" sono dei metodi di compressione dati usati per rendere i file video (e audio) più piccoli e più gestibili da parte dei computer. Per poter riprodurre un file video, è necessario che nel sistema operativo del proprio computer siano installati gli opportuni codec per la corretta decodifica del flusso video.

⚠ I nomi dei codec e i formati contenitori possono generare una certa confusione. Dato che molti formati contenitori possiedono lo stesso nome dei codec usati all'interno del file, assicurarsi di differenziare i formati contenitori o i tipi di file (ad es. .mov, .dv) dal codec usato al loro interno.

Se non si è in grado di caricare un determinato file video, con tutta probabilità il codec necessario non è installato nel proprio computer. In tal caso, è possibile effettuare una ricerca su internet (ad es. sui siti web di Microsoft o di Apple) per trovare i codec video.

## Frame rate

Cubase Studio è in grado di lavorare con diversi tipi di valori di frame rate (fotogrammi al secondo) dei video e delle pellicole. In Cubase Studio sono disponibili le seguenti opzioni di fotogrammi al secondo:

- 24 fps

Si tratta della velocità reale delle videocamere a pellicola standard.

- 25 fps

È lo stesso frame rate del video in formato PAL.

- 29.97 fps

È lo stesso frame rate del video in formato NTSC. Il conteggio può essere sia non-drop che drop-frame.

- 30 fps

Questo valore di frame rate, attualmente non costituisce più uno standard video ma è stato usato ampiamente nelle registrazioni audio. Molti anni fa esso rappresentava lo standard *black and white NTSC broadcast*.

- 59.98 fps

Questo frame rate viene spesso chiamato "60p". Molte videocamere professionali HD registrano a 59.98fps. Mentre il valore di 60fps potrebbe esistere teoricamente come frame rate, nessuna video camera HD attuale registra a un valore standard di 60fps.

## Periferiche di uscita video

Cubase Studio supporta diverse modalità di riproduzione dei file video. La visualizzazione dei file video su schermo nella finestra Player Video potrebbe risultare ottimale per alcune applicazioni, ma spesso è necessario visualizzare il video in un formato piuttosto ampio per apprezzarne i più piccoli dettagli e per fare in modo che gli altri operatori che prendono parte alla sessione di lavoro possano anch'essi visualizzare il video in maniera adeguata. Cubase Studio offre la possibilità di utilizzare diversi tipi di periferiche di uscita video per questo scopo.

## Schede video Multi-head

Uno dei metodi più comuni consiste nell'utilizzare una scheda video multi-head. Le schede video multi-head consentono di collegare più di un monitor al computer, in alcuni casi fino a quattro. Se si assegna l'uscita video di Cubase Studio a una di queste uscite, il file video viene visualizzato in modalità a schermo intero su un monitor o su un televisore HD.

⇒ È anche possibile usare anche più di una scheda video per ottenere lo stesso risultato. L'impiego di un sistema con due schede dual-display (per un totale di quattro monitor) è una soluzione molto comune all'interno di un impianto di post-produzione. Un'uscita è dedicata al video e le altre tre possono essere utilizzate per Cubase Studio e altre applicazioni.

Schede video diverse supportano diversi tipi di uscite, incluso lo standard VGA, DVI, S-Video, HDMI, e il component video. Queste opzioni consentono di scegliere il tipo di monitor usato per il video. I televisori HD e i proiettori digitali offrono i formati di visualizzazione più ampi, ma un normale monitor per computer può funzionare comunque come schermo video di elevata qualità.

## Schede video dedicate

Cubase Studio supporta anche l'utilizzo di una scheda video dedicata. Queste schede vengono usate normalmente nei sistemi di video editing, per catturare il video su disco e visualizzarlo durante il processo di editing. Generalmente queste schede offrono un'alta risoluzione e gestiscono in maniera indipendente i processi di compressione e decompressione video, riducendo il carico sulla CPU.

⇒ Le schede Decklink di Blackmagic Design vengono automaticamente riconosciute da Cubase Studio. Il video verrà inviato direttamente alle loro uscite.

## Uscita FireWire DV

È possibile utilizzare le porte FireWire del computer per inviare i flussi di uscita video DV a dei convertitori esterni, come camcorder e unità di conversione FireWire-DV standalone. Queste unità possono essere collegate a un televisore o a un proiettore per una visualizzazione ad ampio

formato. Il protocollo FireWire è in grado di gestire il flusso dati a una velocità molto elevata ed è lo standard più comune utilizzato per la comunicazione con apparecchiature video.

⚠ In Windows, è importante collegare la propria periferica alla porta FireWire prima di avviare Cubase Studio. In caso contrario, la periferica potrebbe non essere riconosciuta correttamente da Cubase Studio.

## Preparare un progetto video in Cubase Studio

Le sezioni che seguono descrivono le operazioni di base necessarie per preparare un progetto di Cubase Studio che comprende del materiale video. Si consiglia di tenere i propri file video su di un hard-disk separato, rispetto ai file audio. Ciò aiuta a prevenire problemi nel flusso dati quando si usano video ad alta risoluzione contenenti numerose tracce audio.

### Importare i file video

Una volta verificato di disporre di un file video compatibile, il processo di importazione di tale file all'interno del proprio progetto è estremamente semplice.

I file video vengono importati con le stesse modalità dei file audio:

- Dal menu File (Importa–File Video).

Nella finestra di dialogo Importa Video è possibile attivare l'opzione "Estrai l'audio dal video". In tal modo, qualsiasi flusso audio contenuto nel file viene importato e inserito in una nuova traccia audio, la quale viene creata e posizionata sotto la traccia video. Traccia e clip prendono lo stesso nome del file video. Il nuovo evento audio inizia alla stessa posizione temporale dell'evento video, in modo da essere in sync l'uno con l'altro. Se all'interno del file contenitore non è presente alcun flusso audio, apparirà il messaggio di errore: "Nessun file audio in stream trovato". Facendo clic su "OK", continuerà il processo di importazione del flusso video.

⇒ Se si tenta di importare un file video non supportato tramite l'opzione Importa Video, la finestra di dialogo Importa Video visualizza il testo "File non valido o non supportato!".

- Importando prima il file nel Pool e poi trascinandolo nella Finestra Progetto (consultare il capitolo "Il Pool" nel Manuale Operativo per maggiori dettagli).

- Con un drag & drop da Windows Explorer/Mac OS Finder, dal Pool o da MediaBay.

⇒ Quando si importano dei file video dal Pool o se si utilizzano le funzioni di drag & drop, Cubase Studio è in grado di estrarre automaticamente l'audio da un file video. Ciò che accade dipende dalle impostazioni "Estrai Audio nell'Importazione di File Video" nella finestra di dialogo delle Preferenze (pagina Video). Per maggiori informazioni relativamente all'estrazione dell'audio da un file video, riferirsi a "Estrarre l'audio da un file video" a pag. 63.

⇒ Quando si importa del materiale video, Cubase Studio crea automaticamente un file cache delle miniature. Il file generato viene salvato nella stessa cartella del file video e prende il nome del file stesso, con aggiunto il suffisso ".vcache".

⚠ In Cubase Studio è possibile lavorare con più file video con formato e frame rate differente, all'interno della stessa traccia video. Premesso di avere gli opportuni codec installati, tutti i file video possono essere riprodotti in un progetto, ma la corretta sincronizzazione degli eventi audio e video viene garantita solamente se il frame rate del file video corrisponde al frame rate del progetto (vedere di seguito).

## File Video nella Finestra Progetto

I file video vengono visualizzati come eventi/clip su una traccia video, con delle miniature che rappresentano i relativi fotogrammi della pellicola.



Nell'elenco tracce e nell'Inspector delle tracce Video sono disponibili i seguenti pulsanti:

Pulsante	Descrizione
Video Mute	Se attiva, la riproduzione video viene disabilitata, ma la riproduzione di qualsiasi altro evento nel progetto prosegue. Questa opzione aumenta le performance di Cubase Studio quando si eseguono delle operazioni che non richiedono la visualizzazione del video.
Mostra Numeri Fotogrammi	Se attiva, ogni miniatura viene visualizzata con il numero di frame video corrispondente.
Visualizza miniature	Con questo pulsante è possibile attivare/disattivare le miniature di una traccia video.
Blocca	Se attiva, l'evento video viene bloccato. Per maggiori informazioni su come bloccare gli eventi, consultare il capitolo "La Finestra Progetto" nel Manuale Operativo.

⇒ Alcuni di questi pulsanti potrebbero non essere visibili nell'elenco tracce. Con la finestra di dialogo dei Controlli di Traccia vengono definiti i pulsanti visualizzati nell'elenco tracce. Per maggiori informazioni su come personalizzare i controlli traccia consultare il capitolo "Personalizzazione" nel Manuale Operativo.

## Le miniature

Le singole immagini delle miniature sono posizionate esattamente all'inizio del fotogramma corrispondente. Quando si esegue un ingrandimento e si ha sufficiente spazio tra i fotogrammi, la miniatura viene ripetuta per più volte, fino a che si ha spazio disponibile. E' quindi sempre possibile visualizzare una miniatura, indipendentemente dal fattore di ingrandimento che si utilizza.

### Dimensione cache della memoria delle miniature

Nella finestra di dialogo delle Preferenze, nella pagina Video, è possibile inserire un valore per l'opzione "Dimensione cache della memoria delle miniature". Questa opzione determina la quantità di memoria disponibile per la visualizzazione delle miniature "reali". L'immagine correntemente visualizzata viene bufferizzata nella cache della memoria delle miniature. Ogni volta che ci si sposta ad un'altra immagine e non sono più disponibili risorse di memoria, l'immagine "più vecchia" viene sostituita da quella corrente. Se si sta lavorando con delle clip video molto lunghe e/o si sta utilizzando un fattore di ingrandimento particolarmente elevato, potrebbe essere necessario aumentare il valore "Dimensione cache della memoria delle miniature".

## I file cache delle miniature

Quando si importa del materiale video, Cubase Studio crea automaticamente un file cache delle miniature. Il file cache viene usato nelle situazioni in cui il carico sul processore è molto elevato e i calcoli in tempo reale e il ricalcolo delle miniature potrebbero impiegare risorse di sistema necessarie per l'editing o il processing. Quando si effettua un ingrandimento sulle miniature, si può notare come queste abbiano una risoluzione piuttosto bassa, cioè le immagini non sono chiare come quando vengono calcolate. Una volta terminate le operazioni che causano un elevato sovraccarico sulla CPU del computer, vengono automaticamente ricalcolati i fotogrammi, cioè il programma passerà automaticamente tra il calcolo in tempo reale delle immagini all'utilizzo del file di cache.

⇒ In alcune situazioni, i file cache delle miniature non possono essere generati, ad esempio nel caso in cui viene importato un file video da una cartella protetta in scrittura. Se si ha accesso in un secondo tempo alla cartella host, è possibile generare manualmente un file cache delle miniature.

### Generare manualmente un file cache delle miniature

Se durante la fase di importazione non possono essere generati dei file cache delle miniature o se è necessario "aggiornare" un file cache delle miniature di un determinato file video, per il fatto che il file è stato modificato con un'applicazione di video editing esterna, si ha la possibilità di generare manualmente il file cache delle miniature.

Per creare manualmente un file cache si hanno le seguenti possibilità:

- Nel Pool, fare clic-destro sul file video per il quale si intende creare un file cache delle miniature e selezionare l'opzione "Genera File Cache delle miniature" dal menu contestuale.

Viene creato un file cache delle miniature, oppure, nel caso in cui in quella posizione era già presente un file cache delle miniature per il file video, esso viene "aggiornato".

- Nella Finestra Progetto, aprire il menu contestuale dell'evento video e selezionare "Genera File Cache delle miniature" dal sotto-menu Media.

- Scorrere il menu Media e selezionare "Genera File Cache delle miniature".

⇒ È possibile “aggiornare” un file cache delle miniature già esistente, solamente dal Pool.

⇒ Il file cache delle miniature viene generato in background, in modo da consentire di continuare a lavorare con Cubase Studio.

## Riprodurre il video

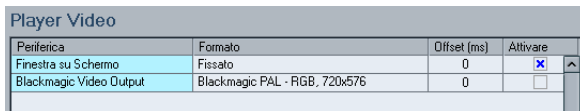
⚠ Per riprodurre i file video è necessario che sul proprio computer sia installato QuickTime 7.1 o superiore. È disponibile una versione freeware e una versione “pro”; quest’ultima offre alcune opzioni di conversione video aggiuntive. Il motore di riproduzione è lo stesso in entrambe le versioni, quindi per la semplice riproduzione in Cubase Studio non serve acquistare la versione “pro”.

Per verificare se le apparecchiature di cui si dispone sono in grado di riprodurre un video da Cubase Studio, aprire la pagina Player Video nella finestra di dialogo Impostazioni Periferiche. Se il proprio sistema non soddisfa i requisiti video minimi, verrà visualizzato un messaggio di allerta. Per maggiori informazioni sulla finestra di dialogo Impostazioni Periferiche, vedere di seguito.

Il video viene riprodotto insieme a tutto il materiale audio e MIDI, usando i controlli di Trasporto.

### Impostazioni video nella finestra di dialogo Impostazioni Periferiche

Nella finestra di dialogo Impostazioni Periferiche è possibile determinare la periferica utilizzata per la riproduzione dei file video. Si può passare da una periferica di uscita a un’altra durante la riproduzione.



Periferica	Formato	Offset (ms)	Attivare
Finestra su Schermo	Fissato	0	<input checked="" type="checkbox"/>
Blackmagic Video Output	Blackmagic PAL - RGB, 720x576	0	<input type="checkbox"/>

La pagina Player Video nella finestra di dialogo Impostazioni Periferiche

Per configurare una periferica di uscita, procedere come segue:

1. Scorrere il menu Periferiche e selezionare “Impostazioni Periferiche...” per aprire la finestra di dialogo Impostazioni Periferiche e selezionare la pagina Player Video.

2. Nella colonna Attivare, inserire la spunta nel box relativo alla periferica che si intende usare per la riproduzione video.

Sono elencate tutte le periferiche in grado di riprodurre il video, disponibili nel proprio sistema. La periferica Finestra su Schermo serve per riprodurre il file video sul monitor del proprio computer. Per maggiori informazioni sulle periferiche di uscita, consultare la sezione “Periferiche di uscita video” a pag. 58.

3. Dal menu a tendina nella colonna Formato, selezionare un formato di uscita.

Per l’uscita Finestra su Schermo, è disponibile solamente un formato “fisso”. Per le altre periferiche di uscita, è possibile selezionare diversi formati di uscita per la riproduzione, a seconda dei casi.

4. Regola le impostazioni di Offset per compensare i ritardi di processamento.

A causa dei ritardi in fase di processamento video, l’immagine video potrebbe non coincidere con l’audio in Cubase Studio. Usando il parametro Offset, è possibile compensare questo problema. Il valore Offset indica di quanti millisecondi il video verrà inviato in anticipo, in modo da compensare il tempo di processamento del materiale video. Ciascuna configurazione hardware può presentare diversi ritardi nel processamento, per questo motivo è necessario provare diversi valori per trovare quello più appropriato.

⇒ Il valore Offset può essere impostato in maniera individuale per ciascuna periferica di uscita. Tale valore viene salvato globalmente per le singole periferiche ed è indipendente dal progetto.

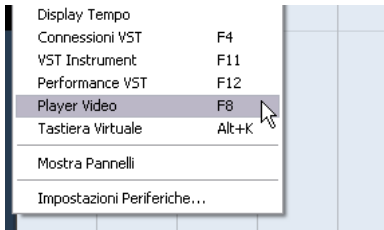
⇒ Il valore offset viene usato solamente in fase di riproduzione. Esso non viene considerato in modalità stop e scrub, in modo tale da consentire di visualizzare sempre il fotogramma video corretto.

▪ Se nel proprio contesto di lavoro la qualità dell’immagine video non riveste un fattore di particolare rilevanza o se si verificano dei problemi di performance, provare ad abbassare il valore nel menu a tendina Qualità Video. Sebbene impostazioni di qualità elevata assicurano una visualizzazione del video nitida e uniforme, esse comportano un carico maggiore sul processore.

## Riprodurre il video sullo schermo del computer

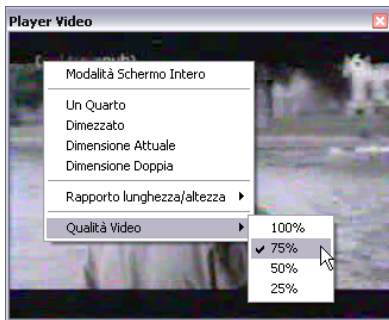
La finestra Player Video viene usata per riprodurre il video sullo schermo del proprio computer.

- Per aprire la finestra Player Video scorrere il menu Periferiche e selezionare l'opzione Player Video.



### Definire la dimensione della finestra e la qualità video

Per ridimensionare la finestra Player Video e/o modificare la qualità della riproduzione video, selezionare le opportune opzioni nel menu contestuale della finestra Player Video.



Sono disponibili le seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Modalità Schermo Intero	La finestra viene allargata in modo da occupare interamente lo schermo del computer. Se si sta lavorando con più di un monitor, è possibile spostare la finestra Player Video su un monitor extra. In tal modo, è possibile lavorare con Cubase Studio su un monitor e lasciare che la riproduzione video venga gestita su un altro monitor. È possibile uscire dalla Modalità Schermo Intero dal menu contestuale della finestra o premendo [Esc] sulla tastiera del computer.
Un Quarto	La dimensione della finestra viene ridotta a un quarto della dimensione attuale.
Dimezzato	La dimensione della finestra viene dimezzata rispetto alla dimensione attuale.

Opzione	Descrizione
Dimensione Attuale	La dimensione della finestra corrisponde alla dimensione del video.
Dimensione Doppia	La dimensione della finestra viene raddoppiata rispetto alla dimensione attuale.
Qualità Video	Questo sotto-menu consente di modificare la qualità dell'immagine video. Impostazioni di qualità elevata assicurano una visualizzazione del video più nitida e uniforme, ma comportano un carico maggiore sul processore.

- Trascinare i bordi, agendo nello stesso modo in cui si ridimensionano le altre finestre.

⇒ Più alta è la risoluzione, maggiore è la potenza di calcolo richiesta per la riproduzione. Se si ha necessità di ridurre il carico sul processore, è possibile diminuire la dimensione della finestra del Player Video, oppure abbassare il valore nel sotto-menu Qualità Video.

### Definire il rapporto lunghezza/altezza

Se si ridimensiona la finestra Player Video trascinandone i bordi, si potrebbe ottenere un'immagine distorta. Per evitare che ciò accada, è possibile impostare un rapporto lunghezza/altezza per la riproduzione video.

- Dal sotto-menu Rapporto lunghezza/altezza nel menu contestuale Player Video, selezionare una delle seguenti opzioni:

Opzione	Descrizione
Niente	Il rapporto lunghezza/altezza del video non viene mantenuto quando si ridimensiona la finestra. L'immagine viene allargata/ridotta in modo da occupare l'intera finestra Player Video.
Interna	La finestra Player Video può essere ridimensionata a piacere, ma il rapporto lunghezza/altezza del video viene mantenuto e intorno all'immagine video vengono visualizzati dei bordi neri che riempiono la finestra.
Esterni	Il ridimensionamento della finestra Player Video è limitato, in base al rapporto lunghezza/altezza dell'immagine video, cioè l'immagine video riempie sempre l'intera finestra e il rapporto lunghezza/altezza viene mantenuto.

⇒ Quando il video viene riprodotto in Modalità Schermo Intero, il rapporto lunghezza/altezza del video viene sempre mantenuto.

## Scrub del video

È possibile effettuare lo scrub sugli eventi video, cioè riprodurli avanti o indietro a qualsiasi velocità si desidera. Per fare ciò, fare clic nella finestra Player Video e spostare il mouse verso sinistra o verso destra.

Per eseguire lo scrub degli eventi video è anche possibile utilizzare i controlli Scrub della Barra di Trasporto oppure una jog wheel su di un controller remoto. Per maggiori informazioni sulla jog wheel e sui controlli di scrub, consultare il capitolo “Riproduzione e Barra di Trasporto” nel Manuale Operativo.

## Video Editing

Le clip video sono riprodotte da eventi, proprio come le clip audio. Sugli eventi video si possono eseguire le stesse operazioni base di editing che si eseguono sugli eventi audio. È possibile prendere un singolo evento e copiarlo più volte per creare delle variazioni nel mix. Un evento video può anche essere accorciato usando le maniglie evento, ad esempio per eliminare un conteggio (countdown). Inoltre, è possibile bloccare gli eventi video come qualsiasi altro evento nella Finestra Progetto, e si possono modificare le clip video all'interno del Pool.

Non è possibile usare fade in/out o dissolvenze incrociate su eventi video. Inoltre, con gli eventi video non sono utilizzabili gli strumenti Disegna, Incolla e Mute.


⇒ Solo Windows: Nel caso in cui non fosse possibile modificare un file video copiato da un CD, la causa potrebbe essere legata al fatto che i file sono protetti da scrittura di default. Per rimuovere la protezione da scrittura, in Windows Explorer aprire la finestra di dialogo Proprietà e disattivare l'opzione “Solo lettura”.

## Estrarre l'audio da un file video

Se un file video contiene del materiale audio, il flusso audio può essere estratto. Come sempre, quando si importa del materiale audio, viene visualizzata una finestra di dialogo che consente di selezionare diverse opzioni di importazione (consultare il capitolo “La Finestra Progetto” nel Manuale Operativo per maggiori dettagli). Il flusso audio così estratto viene aggiunto al progetto su una nuova traccia audio e potrà essere modificato come qualsiasi altro materiale audio.

Esistono vari modi per estrarre l'audio da un file video:

- Attivando l'opzione “Estrai l'audio dal video” nella finestra di dialogo Importa Video (consultare la sezione “[Importare i file video](#)” a pag. 59).
- Usando l'opzione “Audio da un File Video” nel sottomenu Importa del menu File.  
Verrà in tal modo inserito un evento audio, a partire dalla posizione del cursore di progetto nella traccia audio selezionata. Se non è stata selezionata alcuna traccia audio, ne viene creata una nuova.
- Attivando l'opzione “Estrai Audio nell'Importazione di File Video” nella finestra Preferenze (pagina Video). Questa opzione consente di estrarre automaticamente il flusso audio corrispondente da un file video durante la fase di importazione.
- Con il comando “Estrai Audio da File Video” del menu Media.  
Crea una clip audio nel Pool, ma non aggiunge alcun evento alla Finestra Progetto.

 Queste funzioni non sono disponibili per file video MPEG-1 e MPEG-2.

## Sostituire l'audio in un file video

Una volta che sono state completate le operazioni di editing su tutti i dati audio e MIDI relative al video e dopo che è stato creato un mix finale, sarà necessario riportare il nuovo audio all'interno del video. È possibile fare ciò includendo il materiale audio in un altro flusso all'interno del file video contenitore.

Per sostituire il flusso audio in un file video, procedere come segue:

1. Posizionare il locatore sinistro all'inizio del file video in Cubase Studio. In tal modo si avrà la certezza che i flussi audio e video saranno sincronizzati tra loro.
2. Scorrere il menu File e selezionare l'opzione Mixdown Audio dal sotto-menu Esporta, per esportare il file audio che si desidera inserire nel file contenitore video (per informazioni dettagliate su questa funzione, consultare il capitolo "Esporta Mixdown Audio" del Manuale Operativo).
3. Dal menu File, selezionare "Sostituisci Audio in File Video...".

Si apre una finestra di dialogo in cui è possibile raggiungere la posizione in cui si trova il file video.

4. Selezionare il file video e fare clic su Apri. Sarà ora possibile individuare il file audio corrispondente. Dovrebbe trattarsi del file creato sopra.
5. Selezionare il file audio e fare clic su Apri. Il materiale audio viene aggiunto al file video, sostituendo il relativo flusso audio corrente.

Una volta completato il processo, aprire il file video in un riproduttore di file multimediali nativo e verificare che vi sia una corretta sincronizzazione tra audio e video.



**6**

**Aggiornamenti ai Plug-In**

## AmpSimulator

Il pannello dell'effetto plug-in AmpSimulator è stato migliorato. I parametri sono comunque gli stessi di prima.



AmpSimulator è un effetto di distorsione, che emula il suono di varie combinazioni di amplificatori per chitarra e cabinet di vario genere. È disponibile un'ampia selezione di amplificatori e modelli di cabinet.

Sono disponibili i seguenti parametri:

Parametro	Descrizione
Drive	Regola la quantità di overdrive dell'amplificatore.
Bass	Controllo di tono per le basse frequenze.
Middle	Controllo di tono per le medie frequenze.
Treble	Controllo di tono per le alte frequenze.
Presence	Enfatizza o smorza le alte frequenze.
Volume	Regola il livello in uscita generale.
Menu a tendina Amplifier	Questo menu a tendina si apre facendo clic sul nome dell'amplificatore visualizzato in cima alla sezione degli amplificatori; esso consente di selezionare un modello di amplificatore. La sezione degli amplificatori può essere bypassata selezionando "No Amp".
Menu a tendina Cabinet	Questo menu a tendina si apre facendo clic sul nome del cabinet visualizzato in cima alla sezione dei cabinet; esso consente di selezionare un modello di cabinet. Questa sezione può essere bypassata selezionando "No Speaker".
Damping Lo/Hi	Ulteriori controlli di tono per modellare il suono del cabinet selezionato. Fare clic sui valori, inserire un nuovo valore e premere il tasto [Invio].

## Groove Agent ONE - aggiornamento alla versione 1.1

### Sostituzione dei singoli campioni

Nei pad dei campioni in Groove Agent ONE, è ora possibile sostituire i singoli campioni.

- Per sostituire un campione mappato su un pad, con un altro campione, trascinare il nuovo campione sul pad, premere [Alt]/[Option] e rilasciarlo.
- Per sostituire un campione in un layer di un pad, con un altro campione, trascinare il nuovo campione sull'indicatore del Layer, premere [Alt]/[Option], e rilasciarlo sul layer desiderato.

### Individuare i file mancanti

Quando non si riesce a individuare un campione appartenente a un preset, Groove Agent ONE chiede di individuare tale file. È possibile sia fare clic su Ignora per saltare questo messaggio, fare clic su Individua File per raggiungere una cartella specifica contenente il/i file mancante/i, oppure fare clic su Cerca Cartella per raggiungere una cartella specifica e una qualsiasi sotto-cartella che potrebbe contenere il/i file mancante/i.

### Salvare e caricare gli archivi GAK

È ora possibile salvare tutte le impostazioni di Groove Agent ONE e i file dei campioni a cui si fa riferimento nella configurazione corrente, come kit di Groove Agent ONE. L'estensione file di questi kit è "\*.gak".

Per salvare un archivio GAK, procedere come segue:

1. Configurare Groove Agent ONE secondo le proprie preferenze.
2. Nella sezione Exchange fare clic sul pulsante Export. Si apre la finestra di dialogo "Export Groove Agent ONE kit", in cui è possibile specificare una posizione e un nome per il nuovo archivio.
3. Fare clic su Salva.  
Viene così creato l'archivio e si chiude la finestra di dialogo.

⇒ Un file preset del plug-in viene creato accanto al file .gak. Questo preset costituisce il riferimento del campione all'interno del file .gak. Esso può essere trovato all'interno di MediaBay, offrendo così l'accesso a tutte le impostazioni di Groove Agent ONE (inclusi tutti i campioni) da Cubase Studio.

Per caricare un file GAK, procedere come segue:

1. Nella sezione Exchange fare clic sul pulsante Import.
  2. Raggiungere il file GAK e fare clic su Open.
- Le impostazioni salvate e tutti i campioni vengono importate in Groove Agent ONE.

### Contatore della polifonia

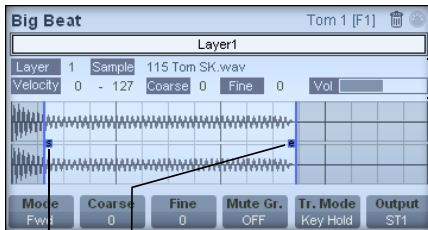
Il nuovo Contatore della polifonia nel display LCD sulla metà sinistra del pannello, visualizza numerosi pad che sono al momento riprodotti.

### Nuovi locatori di inizio/fine nel display delle forme d'onda

È possibile definire i punti di inizio e fine di un campione, trascinando i locatori s ed e nella forma d'onda visualizzata nel display LCD. Quando si fa clic su un locatore e si preme [Ctrl], questo viene ingrandito sulla forma d'onda e il display viene centrato intorno al locatore stesso. Si noti che i locatori scattano automaticamente ai punti di zero.

### Aumentare/ridurre i valori dei parametri tramite la rotellina del mouse

Come nelle altre aree di Cubase Studio, è ora possibile aumentare o ridurre i valori dei parametri visualizzati sopra la forma d'onda nel display LCD, facendo clic e muovendo la rotellina del mouse.



Locatori di inizio e fine

Questi parametri possono essere modificati usando la rotellina del mouse.

**Indice analitico**

- A**
- Ascolto
    - Editor dei Campioni [39](#)
    - Feedback Acustico [39](#)
    - Strumento altoparlanti [39](#)
    - Usando i comandi da tastiera [40](#)
  - AudioWarp
    - Descrizione [45](#)
    - Modalità Musicale [45](#)
    - Pagina [37](#)
    - Rimuovi modifica della durata dall'audio [55](#)
  - Auto Regolazione
    - Editor dei Campioni [46](#)
  - AVI (formato video) [57](#)
- B**
- Banchi di Pattern
    - Anteprima in MediaBay [28](#)
  - Bias Metrico
    - Hitpoint [52](#)
- C**
- Chiudi Spazi
    - Editor dei Campioni [54](#)
- D**
- Disabilita le Modifiche di Warp [50](#)
  - Disegnare
    - Eventi nell'Editor dei Campioni [44](#)
    - Hitpoint [53](#)
  - Display delle forme d'onda
    - Editor dei Campioni [38](#)
  - DV (formato video) [57](#)
- E**
- Editor dei Campioni
    - Apri [35](#)
    - Ascolta [39](#)
    - Informazioni sulla clip audio [36](#)
    - Ingrandimento [38](#)
    - Inspector [36](#)
    - La pagina Intervallo [37](#)
    - Linea Info [36](#)
    - Operazioni Generali [38](#)
    - Opzioni e impostazioni [44](#)
  - Pagina AudioWarp [37](#)
  - Pagina Definizione [36](#)
  - Pagina Hitpoint [37](#)
  - Pagina Processa [37](#)
  - Panoramica [37](#)
  - Regioni [42](#)
  - Righello [38](#)
  - Toolbar [36](#)
  - Warp Libero [49](#)
- Elenco dei marker
- Navigazione [17](#)
- Esporta Selezione
- Editor dei Campioni [42](#)
- Estrai Audio da File Video [63](#)
- Etichette di warp
- Cancella [51](#)
  - Creare dagli Hitpoint [51](#)
  - Editing [50](#)
  - Ripristinare [51](#)
  - Spostare [50](#)
  - Spostare le posizioni di inserimento [50](#)
- Eventi
- Crea dagli Hitpoint [54](#)
- Eventi audio
- Copia selezione [42](#)
  - Creare dalle regioni [44](#)
  - Creare le porzioni [52](#)
  - Editing nell'Editor dei Campioni [35](#)
  - Effettuare le selezioni [41](#)
  - Incolla selezione [42](#)
  - Modifica delle selezioni [41](#)
  - Mostra nell'Editor dei Campioni [44](#)
  - Taglia selezione [42](#)
- F**
- Far coincidere l'audio al tempo del progetto [45](#)
  - Feedback Acustico
    - Editor dei Campioni [39](#)
  - Finestra dei marker
    - Menu a tendina Tipo [17](#)
  - Finestra Player Video [62](#)
    - Impostare la dimensione della finestra [62](#)
    - Impostare la qualità video [62](#)
    - Rapporto lunghezza/altezza [62](#)
- G**
- Groove Quantize
    - Da Estrai Audio [53](#)
- H**
- Hitpoint
    - Bias Metrico [52](#)
    - Calcolare [52](#)
    - Chiudi Spazi [54](#)
    - Crea Regioni [43, 54](#)
    - Creare eventi [54](#)
    - Creazione dei marker [54](#)
    - Descrizione [51](#)
    - E impostazioni del tempo [52](#)
    - Menu a tendina Usa [52](#)
    - Modificare manualmente [53](#)
    - Pagina [37](#)
- I**
- Importazione
    - File Video [59](#)
  - Ingrandimento
    - Editor dei Campioni [38](#)
  - Inserisci Silenzio
    - Editor dei Campioni [42](#)
  - Interpolazione Immagini Audio [39](#)
- L**
- La pagina Intervallo
    - Editor dei Campioni [37](#)
  - Linea Info
    - Editor dei Campioni [36](#)
  - Loop audio
    - Far coincidere il tempo [46, 47](#)
  - Loop di ACID® [46](#)

- M**
- Marker
    - Aggiungere nella finestra dei Marker [17](#)
    - Creare dagli Hitpoint [54](#)
    - Filtrare [17](#)
    - Finestra dei marker [16](#)
    - Rimuovere [17](#)
    - Spostare [17](#)
  - Marker di ciclo
    - Aggiungere nella finestra dei marker [17](#)
  - MediaBay
    - Comandi da tastiera [32](#)
    - Definizione delle posizioni da scansionare [21, 22](#)
    - Descrizione [19](#)
    - Filtraggio per attributi [29](#)
    - La sezione dei Risultati [23](#)
    - La sezione Posizioni da scansionare [23](#)
    - La sezione Pre-ascolto [26](#)
    - Layout della Finestra [20](#)
    - Mostrare/Nascondere le sezioni [20](#)
    - Nodo VST Sound [22](#)
    - Operazioni di scansione [21](#)
    - Preferenze [31](#)
    - Ricerca di testo tramite gli operatori booleani [25](#)
    - Sezione Filtro [29](#)
    - Sezioni [19](#)
  - Miniature
    - Descrizione [60](#)
    - Dimensione cache della memoria delle miniature [60](#)
    - File cache delle miniature [60](#)
    - Generare manualmente un file cache delle miniature [60](#)
  - Modalità Musicale
    - Editor dei Campioni [45](#)
    - Pool [45](#)
  - Mostra Evento Audio [44](#)
  - MOV (formato video) [57](#)
  - MPEG-1 (formato video) [57](#)
  - MPEG-2 (formato video) [57](#)
  - MPEG-4 (formato video) [57](#)
- N**
- Navigazione
    - Elenco dei marker [17](#)
- P**
- Pagina Definizione
    - Editor dei Campioni [36](#)
  - Pagina Processa
    - Editor dei Campioni [37](#)
  - Porzioni
    - Creare [52](#)
    - Descrizione [51](#)
  - Punto di Snap
    - Impostazioni nell'Editor dei Campioni [40](#)
- Q**
- QT (formato video) [57](#)
  - Quantizza
    - Creare groove da audio [53](#)
- R**
- Rapporto lunghezza/altezza
    - Finestra Player Video [62](#)
  - Regioni
    - Ascolto [43](#)
    - Creare [43](#)
    - Creare dagli Hitpoint [43, 54](#)
    - Descrizione [42](#)
    - Editing [43](#)
    - Esportare in file audio [44](#)
    - Rimuovere [43](#)
  - Regolaz. Manuale
    - Editor dei Campioni [47](#)
  - Righello
    - Editor dei Campioni [38](#)
  - Rimuovi modifica della durata dall'audio [55](#)
  - Riprodurre il video [61](#)
    - Su una periferica di uscita esterna [61](#)
    - Sullo schermo del computer [62](#)
- S**
- Scala di livello
    - Asse di metà Livello [38](#)
    - Editor dei Campioni [38](#)
- Scorrimento Automatico**  
 Editor dei Campioni [45](#)
- Scrub**  
 Eventi nell'Editor dei Campioni [40](#)
- Sezione Algoritmo**  
 Editor dei Campioni [48](#)
- Snap**  
 Editor dei Campioni [44](#)
- Sostituisci Audio in File Video** [64](#)
- Strumento altoparlanti**  
 Editor dei Campioni [39](#)
- Swing**  
 Editor dei Campioni [48](#)
- T**
- Taglia sui punti di Zero
    - Editor dei Campioni [44](#)
  - Toolbar
    - Editor dei Campioni [36](#)
- U**
- Uscita FireWire DV [58](#)
- V**
- Video
    - Codec [57](#)
    - Compatibilità dei file [57](#)
    - Editing [63](#)
    - Estrai Audio da [63](#)
    - Formati contenitori [57](#)
    - Importazione [59](#)
    - Impostazioni Periferiche [61](#)
    - Miniature [60](#)
    - Mostra Numeri Fotogrammi [60](#)
    - Mute [60](#)
    - Periferiche di uscita [58](#)
    - Rapporto lunghezza/altezza [62](#)
    - Riproduzione [61](#)
    - Scrub [63](#)
    - Sostituisci Audio [64](#)
    - Tracce [59](#)
    - Visualizza miniature [60](#)
- W**
- Warp Libero
    - Descrizione [49](#)
    - Usare lo strumento Warp Libero [49](#)